Año IX - Nº 90 - 450 Ptas. - 2,70 €

HOBBY CONSOLAS



...a independiente de videojuegos para consolas

¡¡SUPER REGALO!!
Pegatina de BICHOS para decorar tu PlayStation

Electronic Arts a toda velocidad
Beetle Racing
Sport Cars GT
The Need for Speed IV

Los futuros éxitos de Sony
Parappa 2
Legend of Legaia
Syphon Filter

NOVEDADES
Bichos
Driver
Ridge Racer 4
Monaco GP 2
Mario Party

00090
8 424094 810017

¡¡Primeras imágenes, primeros datos!!

GRAN TURISMO 2



Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Manuel del Campo (Jefe de sección), Javier Abad, Roberto Ajenjo, David Martínez
Diseño y Autoedición: Sole Fungairiño (Jefe de sección), David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Olga Herranz, Roberto Lorente, David García, Sergio Herrera
Corresponsales: Nicolas Di Costanzo (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Karsten Otto
Subdirectores Generales: Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein
Director Editorial: Domingo Gómez
Directora Comercial: Mamen Perera
PUBLICIDAD.
Madrid: Jefa de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes, Madrid
Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
Andalucía: Rafael Marín Montilla
C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado

REDACCION.
C/ Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99
Fax: 91 654 86 92
SUSCRIPCIONES.
Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27, 7ª planta.
28020 MADRID Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**

AS GRUPO AXEL SPRINGER

Número 90 - Marzo 1999

Sumario

TÚ ERES LUKE SKYWALKER
OCUPA TU PUESTO

En *Star Wars: Rogue Squadron* tú eres Luke Skywalker. Como comandante de las Fuerzas Aéreas de la Alianza Rebelde podrás elegir entre 5 tipos diferentes de starfighters, 15 planetas que salvar de la destrucción y un hangar lleno de torpedos de protones, misiles blaster y cañones láser. Acaba con las fuerzas del Imperio. Libera las galaxias desde tu Nintendo 64

¿Quieres más hiperespacio? consigue pantallas en alta resolución con la expansión de memoria Nintendo 64.

STAR WARS ROGUE SQUADRON

EXPANSIÓN DE MEMORIA

NINTENDO 64

www.nintendo.es



Editorial

¿No oléis a gasolina?

Después de la cuesta de enero (y febrero), parece que todo vuelve a la normalidad en lo que a calidad y cantidad de lanzamientos se refiere.

Si bien hemos pasado unos mesecillos de cierta sequía (especialmente en PlayStation), este mes han empezado a aflorar los lanzamientos interesante como un preludio de la primavera.

Sin embargo, en el género donde se va a librar la batalla más dura va a ser en el de la velocidad. Atentos a las joyas que se avecinan: «Ridge Racer Type 4», «The Need for Speed IV», «Sports Cars GT», «Beetle Adventure Racing», «Monaco GP 2», «Driver» y un montón de títulos más inundarán nuestras consolas de miles y miles de coches. Y eso sin contar con «Gran Turismo 2», secuela de la que ya se ha empezado a dar información y que podéis encontrar en este mismo número.

Como veis , cuando un género se pone de moda, se pone de moda. Por eso, este mes Hobby Consolas desprende un intenso olor a gasolina.

EL SENSOR

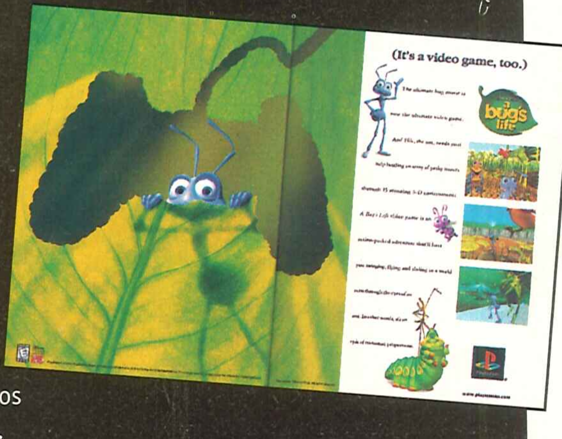
Lara, siempre Lara

La inigualable Lara Croft es fija en esta sección. Y es que, dejando aparte sus encantos personales, que casi serían suficientes para tenerla aquí mes tras mes, la protagonista de «Tomb Raider» no deja de ser noticia. Por varias razones. La primera, porque el Design Council (Consejo de Diseño) británico la ha otorgado el status de "Producto del Milenio" en reconocimiento a sus logros en el campo tecnológico. ¡Qué honor, Lara!

Pero es que nuestra heroína tiene más motivos para estar "en el candelabro". El pasado 14 de febrero, San Valentín para más señas, fue su cumpleaños. ¡Nuestra Lara tiene ya 3 años! Y si a tan corta edad muestra ese aspecto tan saludable, no queremos ni pensar cómo estará cuando cumpla los 18. ¿Celebraciones? Bueno, una muy especial: «Tomb Raider II» va a pasar a integrar la colección Platinum de PlayStation. Es una oportunidad inmejorable para tener un juego de lujo a un precio casi irrisorio. No la dejéis pasar.

La publi del mes

Nuestra publicidad favorita de este mes coincide con el juego de nuestra pegatina. Se trata de «Bichos», ya lo sabéis, aunque en esta imagen al bueno de Flik apenas se le ve asomando por el borde. Pero no nos negaréis que es difícil decir más con menos: un bocadito por aquí, un mordisquito por allá, y la hoja queda transformada en un mando de PlayStation. Parece fácil, ¿verdad? Pues tenemos que haceros una advertencia: no lo intentéis en casa con los geranios de vuestra madre. Seguro que no ella no lo entendería.



MOLA

• **Tener un chocobo dorado y poder pillar la materia "Los caballeros de la tabla redonda".**
Y debe molar más todavía poder presumir de ello en El Sensor, ¿no?

• **Que existan genios como Shigeru Miyamoto («Zelda 64») y Yuji Naka («Sonic»). ¿Os imagináis lo que podrían hacer juntos?**
Quita, quita. Mejor tenerlos por separado. Así tendremos el doble de buenos juegos.

• **La guía del mes pasado para invertir el dinero.**
Es que la pela es la pela, y no está la cosa como para andar malgastándola.

• **«Carmageddon» para PSX. Por fin podré desahogarme de los profesores cuando llegue a casa.**
Eso será si tu madre te deja jugar en vez de estudiar todas las que suspendes.

• **El «Soul Blade» en Platinum.**
Y ahora viene «Tomb Raider II» a hacerle compañía.

• **Que no agrandéis la página web.**
Tranquilo, que todo se andará.

• **Una pasada que «Metal Gear» llegue en marzo**
Al final va a ser en abril, pero lo de la pasada se mantiene.

• **El precio de la Saturn. ¡Si cuesta lo mismo que un juego!**
Hay quien no la quiere "ni regalá"

• **«Driver», que según lo que he visto parece de película.**
Gran estreno el mes que viene. ¿Tienes ya las palomitas?

• **«Rival Scholls». Te quita las ganas de ir al instituto.**
Prueba a decirle a tus padres que eres el mejor de la escuela sin ir a clase, a ver si pican.

• **La nueva revista "Play Manía" que habéis editado. ¡Está genial!**
Muchas gracias. Lo malo es que en Hobby Consolas nos hemos quedado sin Sonia y sin Alberto... ¡snifff!

Jugando a ser ellos mismos

Una noticia aparecida en el diario El Mundo el pasado sábado 6 de febrero, nos desveló un tema bastante interesante. Resulta que los pilotos de Fórmula 1 de verdad, los de carne y hueso, han encontrado en los videojuegos una forma de entrenamiento ideal, más concretamente en la saga «F-1».

El realismo que ha alcanzado Psygnosis tanto en el comportamiento de los coches como en la reproducción de los circuitos, les sirve a Schumacher y compañía para practicar sin salir de casa... ¡Oye, eso que se ahorran en gasolina!

Pero que se anden con cuidado, no vaya a ser que algún jugón que ande por ahí suelto se decida a ponerse a los mandos de un coche de verdad y les quite el puesto...



• El vídeo de «Tekken», sólo 30 minutos...

¡Macho, si hubieras tenido que comprarte la peli te habría costado casi 3.000 pelas!

• El «Sonic Adventure». He visto un vídeo en Internet y, la verdad, no era para tanto.

No tan deprisa, amigo. Que lo que has visto no es nada tratándose de un juego tan enorme.

• «Beatmanía». Es que a los japoneses les gustan unas cosas...

Pues por aquí conocemos a más de uno que no tiene los ojos rasgados y se pasa el día bailando con él.

• «The Granstream Saga». Un juegazo, en inglés.

Totalmente de acuerdo, aunque es una excepción a la norma.

• Nell McAndrew. Ha manchado el nombre de Lara Croft, ¡pero a mí no me importa!

¿Entonces era tuyo el ojo que encontramos dentro del "Interviú"?

• «Final Fantasy VIII». Mucho ruido y pocas nueces.

Pues no sabemos qué clase de nueces te gustarán a ti, pero a nosotros éstas nos encantan.

• Que mis padres no me dejen conectarme a Internet. ¿Qué puedo decirles? ¡Ya no sé cómo convencerlos!

Pues diles simplemente esto: www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS

• El diseño de la Dreamcast. Cuadrado, y el pad no hay por dónde agarrarlo.

Pues te aseguramos que el control de «Sega Rally 2» es lo más cómodo del mundo.

• La serie de dibujos de «Zelda». No es muy buena.

Como dijo Bogart, "siempre nos quedará el videojuego". ¿O era París?

Fiebre "Metal Gear Solid" en Estados Unidos

La bomba de Konami va dejando adeptos allí por donde pasa. En Japón ya tuvo su éxito, pero es en Estados Unidos donde la está armando bien gorda. No contentos con poder gozar ya del juego -algo que por aquí no podremos hacer hasta abril-, ahora los "yanquis" tienen a su disposición toda una colección completa de figuras de los personajes. Como podéis ver, sus creadores se han esmerado mucho para que su aspecto sea clavadito al del juego.



Los + vendidos (Gran Bretaña)

1	STAR WARS: ROGUE SQUADRON (N64)
2	SIM CITY 3.000 (PC)
3	PREMIER MANAGER '99 (PSX)
4	FIFA '99 (PSX,N64)
5	ZELDA: OCARINA OF TIME (N64)
6	GRAND THEFT AUTO (PSX)
7	TOMB RAIDER III (PSX)
8	TOMB RAIDER (Platinum, SAT)
9	CRASH BANDICOOT 3 (PSX)
10	TOCA TOURING CAR (PSX)

Gex... y compañía

Gex, el Gecko más famoso de la historia (el úr famoso, nos atreveríamos a decir), prepara su ı PlayStation. Pero lo que realmente nos ha llam atención es la compañía que se ha echado para "retonno". La mozuela que posa junto a él se llama Marliece Andrada, y es una de las actrice: que demuestran su talento artístico en "Los vigilantes de la playa". Al parecer, esta extraor criatura (y que nos perdonen nuestras lectoras aparecerá junto a Gex en 16 escenas de FMV diferentes durante el juego. ¡Habrá que verlas!



EL SENSOR

Los + vendidos (USA)

1	ZELDA: OCARINA OF TIME (N64)
2	WCW/NWO REVENGE (N64)
3	CRASH BANDICOOT WARPED (PSX)
4	METAL GEAR SOLID (PSX)
5	GOLDENEYE 007 (N64)
6	TOMB RAIDER III (PSX)
7	NBA LIVE '99 (PSX)
8	NASCAR '99 (PSX)
9	TWISTED METAL III (PSX)
10	MADDEN NFL '99 (PSX)

Dos juegos, dos estilos

En el departamento de marketing de Konami lo tienen claro: a cada juego hay que darle un tratamiento diferente, y que no es lo mismo hacer una publicidad para «Goemon» que para «Metal Gear Solid». Y aquí tenéis el resultado, tal y como lo ven los lectores de las revistas japonesas. El estilo desenfadado del ninja de pelo azul queda bien reflejado en la imagen que sirve para promocionar sus nuevos juegos de N64, PlayStation y Game Boy. En la de «Metal Gear», por el contrario, todo resulta mucho más austero, aunque también absolutamente ininteligible para nosotros. No tenemos ni idea de lo que pone, pero seguro que es muyyy interesante...



NO MOLA

• Que nunca me toque nada en los concursos. ¡Llevo desde el número 1 intentándolo!

Tranquilo, si todo sigue así tendrás otros 90 números más para seguir probando suerte.

• Que tarde tanto en salir el fantástico «Final Fantasy VIII».

Pues una de dos, o te haces ciudadano japonés, o a morderse las uñas tocan.

• Que vuestra página Web tenga forma de PlayStation. ¿Por qué no una Nintendo 64?

¡Cielos! ¿y cuando salga la Dreamcast..? Uy, uy, que nos tememos lo peor...

• Que yo tenga la Dreamcast y algunos no puedan disfrutar de estas maravillas como el «Sonic Adventure» y el «Sega Rally 2».

Ya, pero con el tiempo ellos podrán comprar PAL y tú no.

• Que hayáis puesto una foto de un jugador del Madrid en vuestro artículo de «FIFA '99».

Nos da en la nariz que hubieses preferido ver algún holandés. ¿Hemos acertado?

• Que el mes pasado sólo haya habido cuatro novedades de PlayStation.

Pues sí que andaba un poco escasa la cosa, sí.

• «Carmageddon» para PSX y N64. ¡Bua, zombies! Para eso que pongan a Lara Croft. Más emoción para los que no les guste vuestra amiga.

A Larita ni tocarla, ¿eh? ¡Ni tocarla!

• Que habléis tan mal de «Carmageddon». Vale que es un juego violento, pero no por eso deja de ser un gran juego gráficamente y divertido.

Y eso que le dimos portada. Si nos llega a gustar no sabemos que hubiera pasado.

• Que no regaléis pegatinas para la PlayStation.

¿Te respondemos o mejor corremos un tupido velo?

• La dificultad de «Tomb Raider III», y que no podamos prescindir de los trucos.

Te remitimos a nuestra amiga PlayManía... ¡trae una guía completa del juego!

• Que en PlayStation no se haya creado un alter ego de «Mario Kart 64». Será por personajes para protagonizarlo...

Tranquilo, que están en ello. Busca bien en este número y te llevarás una alegría.

SUBEN

Nintendo, por traer de vuelta el magnífico «Link's Awakening» para Game Boy Color.

«Final Fantasy VIII», que está arrasando tras sus primeros días a la venta en Japón. Cada vez estamos más impacientes...

BAJAN

Nintendo también, porque ya que ha traido «Link's Awakening», podía haberse animado a traducir los textos.

Sony, otra que nos deja a dos velas con la traducción, en este caso de «The Granstream Saga».

Los + vendidos (Japón)

1	SEGA RALLY 2 (DREAMCAST)
2	NINTENDO ALL-STARS SMASH BROTHERS (N64)
3	SUPER HERO BATTLE (PSX)
4	DUAL MONSTERS (GB)
5	DRAGON QUEST MONSTERS (GB)
6	BASS LANDING (PSX)
7	DIGIMON WORLD (PSX)
8	SOUND NOVEL EVOLUTION 3 (PSX)
9	POCKEMON CARD (GB)
10	SIMPLE SERIES VOL. 1 MAH JONG (PSX)

Han **colaborado** en este **Sensor:**

Marc Rabaseda (Girona), Pablo Mata Agredano, L.Harper, Enrique Riobóo, Manuel Moya, Luis Tomás García, Joaquín Passolas, Daniel Fernández Medina, Miquel Gil, Curro, Daniel Fuentes (Barcelona), Juan Antonio, Raúl Cid Fernández, Jaco, Francesc Albó Navarro, Adrián Cunha Veira, Iván Mories Gómez, La Meteora, Bernat Comas Coll.

(También es un videojuego.)



Lo último en películas de bichos es ahora también lo último en videojuegos.

Bichos es una trepidante aventura llena de acción donde saltarás, volarás y te deslizarás en un mundo visto a través de los ojos de la hormiga Flick, que necesita tu ayuda para luchar contra un ejército de detestables bichos a través de 15 alucinantes ambientes 3D. *Bichos*, una epopeya de proporciones diminutas.





Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com

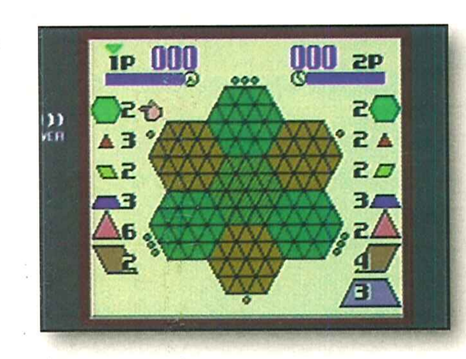
Disney Interactive

En marzo llegará «Hexcite», de Ubi Soft

UN NUEVO PUZZLE QUIERE ARRASAR EN GAME BOY COLOR

Para mediados del mes de marzo, Ubi Soft tiene previsto lanzar este nuevo juego de lógica para Game Boy Color. En «Hexcite», podréis competir contra la máquina o contra un amigo por colocar vuestras 18 piezas en el tablero central.

Las zonas de bonus, o el descuento de puntos que sufriremos cuando no podamos colocar más fichas, harán que este nuevo puzzle os caliente las neuronas durante horas y horas.



Aún no tiene distribuidor ni fecha de salida

«O.D.T.» EN VERSIÓN PARA N64



La versión para N64 de «ODT», a la cual pertenecen estas imágenes, ya ha llegado a nuestras manos... y tiene muy buena pinta.

Sin embargo, este juego aún no tiene fecha de salida a la venta en España, ya que todavía no ha encontrado un distribuidor en nuestro país. Esperemos que los usuarios de N64 puedan pronto disfrutar de las excelencias de este título.





La versión N64 de «ODT» es similar a la de PSX. Se trata de un juego de acción en tercera persona en el que controlamos a varios personajes.

Digital, vibrador... ¡y con luces!

GUILLEMOT PRESENTA EL "DIGITAL STATION SHOCK 2"

Este nuevo mando se convierte en el primer pad digital en incorporar vibración. Su textura es de plástico plano muy agradable al tacto, y posee un diseño ergonómico que permite un control cómodo y preciso. Además, como curiosidad, en el lugar en el que habitualmente están situados los sticks analógicos, hay un par de grandes luces de color rojo que se encenderán al ritmo de las vibraciones.

Sin embargo, lo más atractivo de todo es su precio: 2.590 ptas., o 3.290 ptas. si decides comprarlo junto a una Memory Card.

La Quinta Columna

El efecto 2000

Anda todo el mundo muy confundido y revuelto con lo que los más eruditos han dado en llamar el efecto 2000. Si os digo la verdad, la primera vez que oí la dichosa expresión pensé que se trataba de algún fenómeno meteorológico, un huracán o una inminente subida de las temperaturas (qué bien suena eso con el frío que estamos pasando estas semanas).

Pero no, al parecer todo esto tiene algo que ver con el problema que supondrá para muchos ordenadores identificar que el año 00 que viene después del 99 no corresponde al 1900, sino al 2000. Esto, que en principio parece una zolochada, resulta que puede traer consecuencias desastrosas para muchas compañías, si antes no lo remedian.

Además, este "efecto 2000" también ha provocado una polémica discusión entre los que piensan que en el 2000 comienza el siglo XXI y aquellos que defienden que el cambio de siglo se produce en el 2001. Un simple cuestión de matemáticas que os invito que resolváis vosotros mismos.

Pero vamos a lo nuestro. ¿Cómo creéis que puede influir el dichoso "efecto 2000" en el mundo de las consolas? Hombre, en principio ninguna de nuestras máquinas debe tener problemas con lo del cambio de año. Pero... ¿qué pasará con todos aquellos juegos que siguen una rigurosa entrega anual, como es el caso de los «FIFA», «NBA Jam», «NBA Live», «NHL», «All Star Tennis», etc, etc, etc... y que en sus últimas versiones le han añadido a sus títulos la coletilla de "99"? Pues hay diversas hipótesis al respecto.

El año que viene podríamos encontrarnos con un «FIFA 00», que dicho así resultaría un tanto extraño. En alguna tienda se podrían dar casos como "¿Me da el «FIFA doble 0»?" o "¿Le queda algún «FIFA00»? En fin, que puede dar lugar a algún equívoco.

Otra opción sería utilizar la siempre atractiva cifra 2000. La verdad, no suena nada mal lo de «NHL 2000» o «NBA JAM 2000». Claro, que puede ocurrir que si ya la coletilla de dos dígitos nos sugería que antes del último lanzamiento había ya un montón de versiones, no os quiero decir nada la carga que supondría una cifra de cuatro (alguien se preguntaría incluso si ya han salido 1999 entregas anteriores). Además, si se elige esta última opción, ya habría que seguir así el resto de la década, porque no vamos a pasar del «NBA Live 2000» al «NBA Live 01», digo yo.

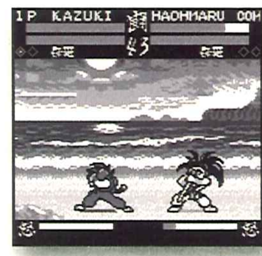
Por último, es posible que alguna compañía opte por una numeración por siglos, y denominen a su juego, por ejemplo, «ISS XXI». Pero ya os he advertido de la polémica que hay a este respecto, y el tipo de la idea puede ser finalmente acusado de paludro.

En fin, que parece que el "efecto 2000" también va a dejarse notar en las consolas. Veremos de qué modo.

Manuel del Campo

Los pequeños samurais vuelven a dar guerra

«SHAMURAI SHODOWN», YA A LA VENTA PARA NEOGEO POCKET



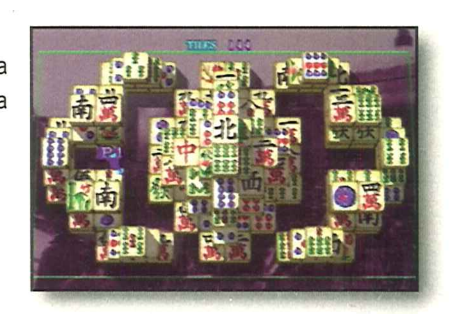
El mítico juego de lucha de SNK, que ya hiciera las delicias de los usuarios de Neo Geo hace unos años, ha sido versionado para la NeoGeo Pocket. El juego en cuestión, que posee la nada desdeñable cifra de 16 megas, conserva toda la jugabilidad de su hermano mayor, lo que, unido a los 12 luchadores disponibles, completan una excelente opción para aquellos que se hayan animado a adquirir esta excelente consola portátil.



Sunsoft nos trae un juego de chinos



«SHANGAI TRUE VALOR», LAS FICHAS LLEGAN A PSX



El mes próximo estará disponible un nuevo juego de inteligencia para la consola gris. Se trata de la última versión del conocido puzzle oriental que ya hiciera nuestras delicias en otros soportes.

Pero su llegada a los 32 bits vendrá cargada de novedades. Un montón de modos de juego, la posibilidad de retar a un amigo, o de ayudarnos mutuamente, e incluso la resolución de un puzzle tridimensional, son sólo algunos aspectos de la próxima apuesta de Sunsoft. Id preparándoos para darle al coco, porque ya está aquí «Shangai» para PlayStation.



Sega ha conseguido llegar a esa cifra sólo en el primer mes desde su lanzamiento

DREAMCAST ALCANZA LAS 500.000 UNIDADES EN JAPÓN

Los máximos responsables de Sega están que no caben en sí de gozo por las ventas alcanzadas con Dreamcast en Japón.

En sólo un mes, medio millón de usuarios nipones se hicieron con una consola, y hasta la fecha son ya 700.000 las unidades vendidas en aquel país.

Con estas cantidades, es más que probable que Sega pueda sobrepasar su objetivo de llegar al millón de unidades vendidas antes del mes de marzo. ¡Enhorabuena! ¡Y a ver cuándo podemos disfrutar de Dreamcast por estos lares!



Rol monstruoso para PlayStation

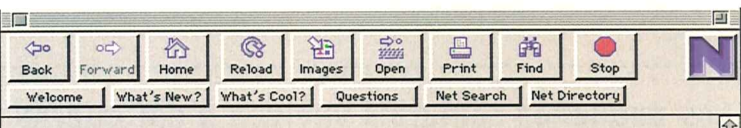
SUNSOFT TIENE CASI A PUNTO «MONSTERSEED»





Dentro de unos meses vamos a poder disfrutar de la llegada de un nuevo juego de rol para la consola de Sony. «Monsterseed», cortesía de Sunsoft, se va a desarrollar en un mundo fantástico, poblado por extraños y curiosos seres, que parecen recién sacados de una fábrica de peluches y que harán las delicias de los más pequeños.

El juego, que incluirá un sistema de combate por turnos muy sencillo, y un gran número de objetos y ataques especiales, promete tenernos pegados a la pantalla de nuestro televisor durante mucho tiempo. Muy pronto volveréis a tener noticias suyas.



Internet online

La serie «Tekken» alcanza los diez millones.

La compañía japonesa Namco ha anunciado que las ventas de su superéxito «Tekken 3» han sobrepasado ya la barrera de los cuatro millones de unidades en todo el mundo. Toda una hazaña que, si se suma a lo conseguido por las anteriores entregas del juego, supone que la cifra total de ventas de las tres entregas de la serie «Tekken» supera ya los diez millones de unidades.

¿«Mission: Impossible» para PlayStation?

Después de debutar en Nintendo 64, parece que las aventuras de Ethan Hunt en «Mission: Impossible» podrían tener su correspondiente versión para PlayStation. Según todo parece indicar, el juego aprovecharía la capacidad de la PSX para incluir una banda sonora de mayor calidad, así como un buen repertorio de voces digitalizadas.

¡Al fin «Donkey Kong 64!

La llegada de la familia Kong a Nintendo 64 es esperada con verdadera emoción por todos los aficionados a sus aventuras, y parece que ya no está tan lejana. Peter Main, una de las cabezas visibles de Nintendo, confirmó recientemente que «Donkey Kong Country 64» estará en la calle el próximo invierno, aunque se espera que en el próximo E3 el juego haga su presentación en público.

Activision se ha encargado de su conversión

«VIGILANTE 8» Y «QUAKE II» VIAJAN DEL PC A TU CONSOLA

Los próximos meses van a ser testigos de la llegada a las consolas domésticas de dos títulos que conocieron el éxito anteriormente en PC.

El primero de ellos es «Quake II», todo un clásico que en abril tendrá un debut a dos bandas en PlayStation y Nintendo 64. Con ellos podréis respirar por fin el angustioso ambiente que se respira al atravesar los oscuros pasillos de este mito de los arcades subjetivos.

El otro título en aparecer será «Vigilante 8», aunque esta vez serán sólo los poseedores de una N64 quienes podrán disfrutar de él. Está anunciado para finales de marzo, y por si no lo conocéis todavía, se trata de un juego de combate en el que participáis montados a bordo de 8 vehículos armados de arriba a abajo.

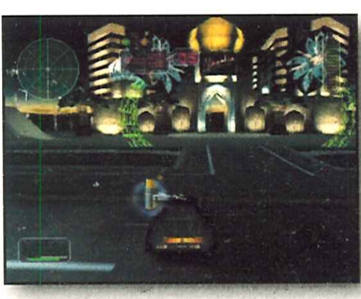
Si estáis interesados en cualquiera de ellos, sabed que son de Activision, que los traerá Proein y que no tardarán en volver a nuestras páginas.



«Quake II» (Nintendo 64)



«Quake II» (PlayStation)



«Vigilante 8» (Nintendo 64)

¡¡Primeras imágenes en exclusiva!!

«V-RALLY 2» CALIENTA MOTORES EN PLAYSTATION

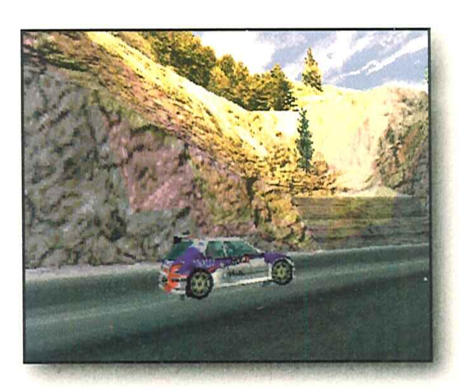
Estas dos pantallas que os mostramos son las primeras que Infogrames ha distribuído entre la prensa del futuro «V-Rally 2» para PlayStation. El juego estará disponible a finales del próximo mes de junio, y estos serán sus aspectos más destacados:

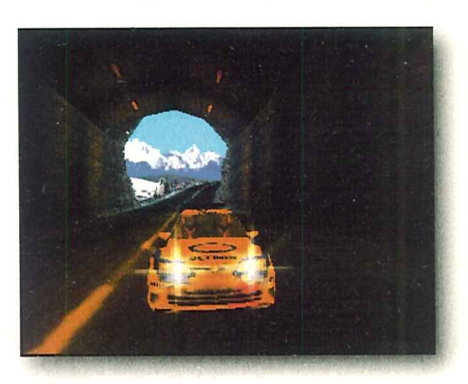
El juego incluirá 20 coches oficiales del campeonato del mundo del 99 (también habrá algunos secretos), y más de 90 circuitos en los que correr.

Una de las mejoras gráficas más llamativas estará en que podremos ver al piloto y al copiloto moverse dentro del coche, e igualmente veremos cómo que la carrocería se ensucia e incluso se deforma.

Asimismo, «V-Rally 2» tendrá 6 modos de juego, entre los que se incluirá uno para 4 participantes simultáneos.

Tranquilo Sáinz. ¡Nosotros te vengaremos!





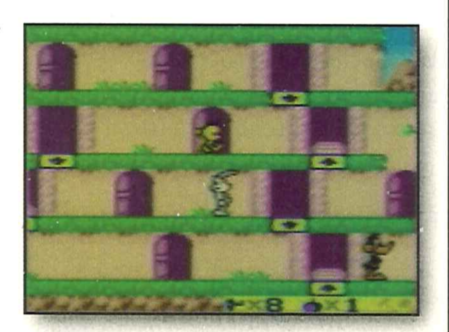
Game Boy Color está que no para

PERSONAJES DE DIBUJOS ANIMADOS Y AVENTURA MEDIEVAL PARA LA PORTÁTIL

Nintendo tiene preparado el lanzamiento a lo largo del mes de marzo de dos juegos de Kemco para su portátil en color.

«Bugs Bunny Crazy Castle 3» nos propone recorrer un castillo poblado por los personajes de la Warner, haciendo gala de nuestra habilidad e inteligencia para evitar encontrarnos con nuestros enemigos.

Por su parte, «Shadowgate Classic» retoma el estilo de las clásicas aventuras conversacionales para trasladarnos a un misterioso mundo donde rigen las normas de la espada y brujería.



«Bugs Bunny Crazy Castle 3»



«Shadowgate Classic»

El tigre karateka llega a PlayStation

ACTIVISION POR FIN LANZARÁ «T'AI FU»

Desde hace unos meses esperábamos la llegada del tigre guerrero de Activision a nuestras PlayStation, y por fin se anuncia su lanzamiento para el próximo mes.

«T'ai Fu» consistirá en un "beat´em up" tridimensional situado en enormes escenarios orientales, y cargado de un gran número de golpes, llaves especiales y combos. Nuestro protagonista será un tigre maestro en artes marciales, capaz de realizar las más variadas acciones con una cuidada animación. El mes próximo podremos conocer de cerca a este particular tigre, así que afilad vuestras garras.







«Final Fantasy VIII» arrasa en su lanzamiento

El lanzamiento de «Final Fantasy VIII» en Japón ha desatado la locura entre los usuarios nipones, que esperaban con auténtica avidez la llegada del juego de Square. Las primeras estimaciones hablan de una cifra récord de ¡más de 2 millones de unidades vendidas! sólo en el día en que se puso a la venta. Una verdadera pasada que nos habla de la calidad de este título. Esperemos que no tarde en llegar a España, porque por aquí también estamos deseando tenerlo en nuestras manos.

A vueltas con el espónsor oficial del Arsenal

¿Recordáis que el mes pasado os hablábamos de que Sony estaba a punto de llegar a un acuerdo para poner su nombre en las camisetas del equipo londinense del Arsenal? Bueno, pues este mes tenemos que darle la vuelta a la tortilla, aunque la cosa sigue relacionada con los videojuegos. Tras desmentirse ese posible acuerdo, ahora se habla de que es Sega la que quiere esponsorizar al club inglés. Se habla de un trato de cuatro años de duración y de una cifra récord en millones de libras que la compañía japonesa estaría dispuesta a pagar al Arsenal.

El retorno del hombre murciélago

Los millones de seguidores que Batman tiene repartidos por todo el mundo pueden empezar a frotarse las manos, porque Ubi Soft y Warner Bros. han firmado un acuerdo para trasladar las aventuras del hombre murciélago a Dreamcast. Parece que la programación del nuevo juego, que estará basado en las "animated series" televisivas, ya ha comenzado en los estudios de Ubi en Nueva York, y se especula con que pueda estar terminado para el año 2.000. Teniendo en cuenta el potencial gráfico de la consola, es de esperar que el nuevo juego de Batman sea una reproducción casi exacta del estilo de dibujos que aparece en la serie.

«Tenchu» anuncia varias secuelas

El éxito de «Tenchu» entre el público japonés ha provocado que se preparen ya varias secuelas del juego. De momento, los aficionados nipones podrán disfrutar de la versión estadounidense del juego, que añadirá también un nivel nuevo.

Primera gymkhana de videojuegos

La tienda MGK de San Sebastián tiene previsto organizar el próximo 6 de marzo una gymkhana de videojuegos consistente en varias pruebas puntuables de distintos títulos de PlayStation, Nintendo 64 y Saturn. El ganador se llevará una Neo Geo Pocket con el juego «King of Fightcrs R1», y se anuncian multitud de regalos para los participantes. Si queréis inscribiros, pasaros por la tienda antes del viernes 5, o llamad al teléfono 943 46 23 63.

Multiplica el tamaño de tus aventuras

"Light Max 2", para Game Boy Color



Nintendo acaba de poner a la venta un nuevo periférico para Game Boy Color cargado de virtudes. La primera es que será capaz de aumentar el tamaño de las imágenes en un 50%. Además, la nueva lupa incluye una luz para jugar en condiciones de baja luminosidad, y será compatible con Game Boy Pocket. Por si esto fuera poco, su precio es tan pequeño como el espacio que ocupa al estar plegada, sólo 2.990 ptas. Ya mismo podéis encontrarla a la venta.

El fútbol más divertido, ahora en PlayStation

«Sensible Soccer» en 32 bits



Prácticamente al tiempo que leéis esta noticia estará en la calle la última versión del clásico «Sensible Soccer».

Toda la jugabilidad de que hizo gala este título en sus anteriores versiones estará presente, acompañada por una presentación de lujo, con nuevas perspectivas, y una endiablada velocidad de juego. Esta versión incluirá la posibilidad de jugar el Mundial y todas las competiciones europeas.

Nos acaba de llegar y no nos ha dado tiempo a analizarlo en profundidad, pero tranquilos porque en el próximo número os ofreceremos una completa review de este juego.

Estrategia y rol de mano de Activision

«Civilization II» y «Guardians Crusade» se preparan para PSX

«Civilization II», el clásico de la estrategia en PC, prepara su llegada a la consola de Sony, rodeado de todos los elementos que hicieron de él una obra maestra. Multitud de civilizaciones, evolución histórica, unidades militares y diplomacia se darán cita muy pronto en nuestra consola.

Por otra parte, los creadores de «Toshinden» apostarán por un JDR con tintes de "mascota virtual" en «Guardian´s Crusade», una gran aventura ambientada en un mundo fantástico y en la que podremos controlar a más de 70 criaturas.



«Civilization II»



«Guardians Crusade»

Para locos del volante

Periféricos de NSCC para PSX y N64

Acaban de ponerse a la venta dos excelentes volantes para vuestra consola. El primero es el Asciiwheel 64, que cuenta con la licencia oficial de Nintendo, es compatible con «Mario Kart 64» y «F-Zero X» entre otros, y ofrece una construcción robusta y práctica a un precio muy asequible, sólo 9.990 ptas.

Por otra parte se presenta el Dual Force para PlayStation, que incorpora tecnología vibratoria y una sensibilidad configurable, además de compatibilidad con todos los juegos de esta consola. Su precio es de 14.990 ptas.



El representante británico se alzó con el primer puesto.

Londres acogió el Gran Torneo Mundial de «Tekken 3»

Ya sabemos quién es el mejor jugador del mundo de «Tekken 3». Un inglés de 22 años que llama Ryan Hart.

Este chico fue capaz de imponerse a los mejores jugadores del mundo, entre los que se encontraban el campeón oficial español, Juan Caballé Talavera (J.C. Talavera, léase "yei sí Talavera" según el presentador) que llegaba desde Valencia, y otro representante de nuestro país, Jose Angel Redondo, de Alicante, que se había ganado su puesto en la fase final a través de internet, aunque desgraciadamente fue eliminado en la preselección.

El sistema de competición fue muy sencillo: sorteo y eliminatorias directas al mejor de cinco combates. Los jugadores debían competir con el mismo personaje durante todo el campeonato, y tenían sólo 15 segundos para configurar el pad antes de cada pelea.

Como os podéis imaginar, el torneo fue muy disputado. Nuestro campeón Juan Caballé, uno de los grandes favoritos, arrasó en sus dos primeros enfrentamientos (ambos por 3-0) pero tuvo la desgracia de toparse en cuartos de final con el, a la postre, subcampeón Jonas Nordstron, de Suecia, y cayó en un disputadísimo enfrentamiento por 3-2

Ya en la final, el inglés Ryan Hart, a quién todos coincidieron en señalar como el más sólido luchador, se impuso sin muchos problemas al sueco Jonas.

El primero se hizo con un cheque de 5.000 dólares (unas 750.000 ptas.) más otros trofeos y regalos -como una preciosa chaqueta de cuero exclusiva de «Tekken 3»-, y el segundo con la nada despreciable cantidad de 1.000 dólares (150.000 ptas.) más otros atractivos regalos.

Este torneo fue organizado en Londres conjuntamente por Sony y Namco, quienes, como ya sabéis, llevaron a cabo los respectivos campeonatos previos de cada país, hasta completar la cifra de los 32 finalistas que se dieron cita en la gran final internacional.

La expectación que se creó en el Namco Station de Londres fue enorme. No sólo se reunieron los más prestigiosos medios especializados, sino que también hubo gran cantidad de emisoras de radio y televisión de toda Europa.

¡Ojalá que esta clase de eventos se repintan más a menudo!



Este es el gran vencedor del torneo, el inglés Ryan Hart, en el momento de recibir su flamante cheque de 5.000 dólares.



Además del dinero, Ryan se llevó numerosos regalos, entre los que se encontraba esta cazadora de cuero exclusiva de «Tekken 3».



El campeón español Juan Caballé (izquierda) posó así de sonriente junto al representante estadounidense minutos antes de partir hacia el Namco Station.

Durante el torneo se produjo un maremagnum de cámaras, micrófonos y flashes. Aquí podéis ver a Juan Caballé (de espaldas con gorra) culminando una de sus primeros victorias.

Así lo vivió el campeón español

¿Cuándo empezaste a jugar a «Tekken»?

Me enganché al juego con la segunda parte, con la que ya quedé subcampeón de España. Después me volqué con la recreativa del «3» y luego con la versión para Play.

¿Por qué elegiste a Lei?

Porque por su variedad de estilos creí que sería el más difícil de parar. Pero creo que me equivoqué. EL luchador que llevaba Ryan (el campeón), Paul, hubiera sido más práctico.

¿Fue justo el resultado?

Por supuesto. Por la noche montamos un torneo extraoficial en el hotel y volvió a demostrar que es un fuera de serie.

¿Qué te ha parecido el torneo?

Genial. Lástima que me eliminarán, porque me veía con muchas posibilidades de ganar. Otra vez será.

Astérix







Disponible a finales de marzo



Estarán listos para el mes próximo

FÚTBOL, COCHES Y AVENTURA DE LA MANO DE INFOGRAMES

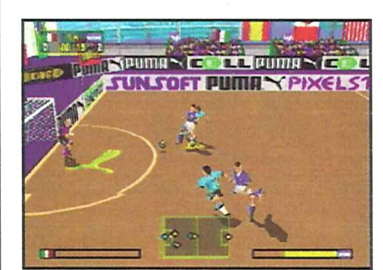






«Hard Edge»






«Puma Street Soccer»

Infogrames tiene preparado el lanzamiento de tres nuevos títulos para el próximo mes. Lamentablemente, han llegado a nuestra redacción a última hora, por lo que no hemos podido analizarlos con toda la profundidad que se merecen, pues los tres juegos tienen una pinta excelente.

En cualquier caso, como adelanto a las correspondientes reviews del número próximo, os diremos que el que nos ha parecido más interesante de todos ha sido «Hard Edge», una aventura de acción muy parecida a «Resident Evil» en la que encarnaremos el papel de unos agentes de las Fuerzas Especiales encargados de asaltar un edificio controlado por unos terroristas. El juego posee el mismo sistema de cámaras que la genial saga de Capcom y también estará plagado de escenas cinemáticas y prerrenderizadas que nos ayudarán a meternos de lleno en la acción. Por lo que hemos podido ver, os aseguramos que, al menos en lo que se refiere a calidad técnica, no tendrá nada que envidiarle a «Resident Evil 2». Además, también nos hará vivir momentos de auténtica tensión. Lo único malo del tema es que Infogrames no nos ha confirmado si va a estar traducido al castellano o no.

Por otro lado, «Puma Street Soccer» será un juego de fútbol nada convencional que estará basado en torneos de fútbol callejero, y que nos ofrecerá toda la emoción de este deporte repartida por los escenarios más extraños. El juego promete una velocidad endiablada y una jugabilidad extrema.

«Le Mans 24 Hours» , como imaginaréis, será un simulador de la famosa carrera francesa. Los prototipos más alucinantes de las principales marcas del mundo del motor arrancarán el asfalto en un juego de velocidad que ofrecerá un aspecto gráfico brillante, y en el los detalles, como la conducción nocturna aparecerán muy bien realizados.

Aprovechamos la ocasión para contaros que el lanzamiento de otro esperado juego de la compañía. «Astérix», ha sido retrasado hasta los últimos días de marzo.



«Le Mans 24 Hours»









ALQUILA Y DISFRUTA DE TODOS TUS VIDEOJUEGOS



VENTA Y ALQUILER











PLATINUN

















ACCESORIOS



GAME BOY

MULAN

V-RALLY

TUROK

ZELDA

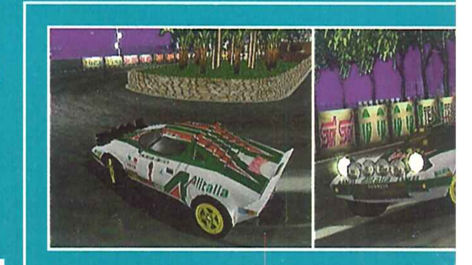
GAME BOY COLOR

CONSIGUE YA TU NUEVO CARNET DE SOCIO DEL GAMES CLUB ¡GRATIS!



TENDRAS MUCHAS MAS VENTAJAS

La salida de «Sega Rally 2» y los primeros datos de «Power Stone» mantienen a Dreamcast en la cresta de la ola en Japón. Junto con ellos, os acercamos también «Ehrgeiz», un atractivo proyecto de lucha para PSX.



SEGA RALLY 2

FORMATO: DREAMCAST.
COMPAÑÍA: SEGA.



En los límites de la realidad

Si eres uno de esos que esperan con impaciencia el lanzamiento en España de la Dreamcast, te advertimos que estas imágenes pueden provocarte una secreción masiva de saliva.

Y es que «Sega Rally 2» en esta versión doméstica, posee una calidad que roza la perfección (es decir, la recreativa).

El juego sigue las mismas premisas que su homólogo arcade, por lo que la ficción parece fundirse con la realidad gracias a unos gráficos y texturas increíbles, a una sensación de velocidad sobrecogedora y a unos efectos de luces y transparencias que quitan el "sentío".

Pero es que, además, la versión de «Sega Rally 2» para Dreamcast ofrece algunas sustanciales mejoras con respecto a la recreativa.

Por ejemplo, en el número de coches , ya que aquí encontraremos los 6 de la recreativa más el Toyota y el Lancia del primer «Sega Rally» y otros 12 vehículos ocultos; en los circuitos, que ahora son 18 más 1 oculto, y en algunos modos de juego como el Campeonato o la posibilidad de jugar en red (suena bien, ¿eh?).

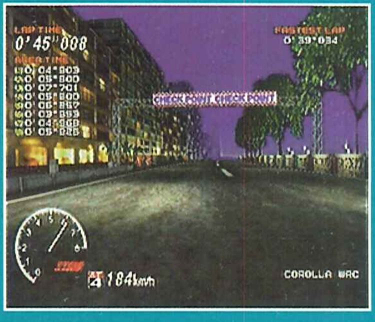
Por supuesto, la filosofía puramente arcade, propia de los juegos de velocidad de Sega, continúa viva en esta entrega, con lo que la jugabilidad total es la premisa a la hora de competir en este apasionante juego. Es una gozada la cantidad de derrapes, contravolantes, frenadas y demás virguerías que se pueden hacer casi sin darnos cuenta, y que harán disfrutar de lo lindo a cualquier persona que se siente frente a una Dreamcast.

Sin duda, «Sega Rally 2» es el juego que más nos ha impresionado de cuantos hemos visto hasta la fecha para Dreamcast, un juego que hará que la consola de Sega marque las diferencias con respecto al resto de consolas domésticas.







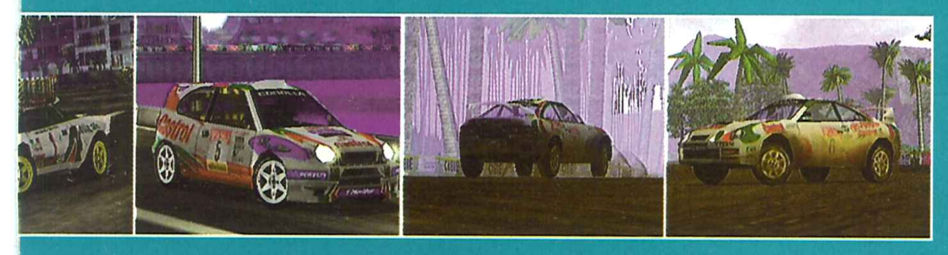




La conducción nocturna sera absolutamente espectacular y nos ofrecerá los efectos de luz más impresionantes jamás vistos .



Los 9 circuitos ofrecen una calidad excepcional y no se observa ni la más mínima generación de polígonos.



Para "recrearse"

Como en la recreativa, podremos observar las evoluciones en carrera de estos bólidos de un modo similar a las retransmisiones de TV. Aquí, la calidad de las imágenes alcanza un nivel absolutamente asombroso. ¿Hasta dónde puede llegar el poder de Dreamcast?





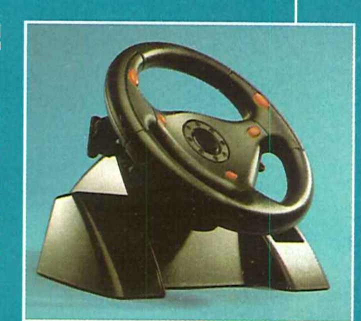
Preparándose para la carrera

Como es lógico, las opciones del juego se han visto aumentadas notablemente en la versión para Dreamcast con respecto a la recreativa. Podremos variar aspectos mecánicos de nuestro coche tales como los neumáticos, la relación de marchas o los amortiguadores. También podremos modificar, dentro de un circuito, determinados tramos del mismo.

La versión para Dreamcast de «Sega Rally 2» nos ha dejado con la boca abierta. Con juegos como éste, el éxito de la consola parece garantizado.

¡Manos al volante!

Para equipararse aún más a la versión arcade, Sega también ha puesto a la venta en Japón este magnífico volante, con el que la sensación de encontrarse pilotando un coche de rallies es total.





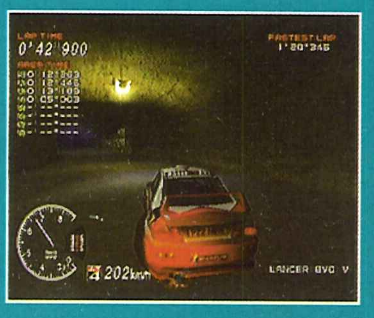


Entre los 20 coches disponibles, se encuentran el Toyota Celica y el Lancia Delta que ya conocíamos de la primera parte. Un detalle muy de agradecer.









Un auténtico lujazo

La cantidad y calidad de los efectos gráficos que pueden observarse en «Sega Rally 2» es asombrosa. Y si no os lo creéis, mirad las carrocerías llenas de polvo o de nieve, la iluminación de los faros o las chispas del tubo de escape, las transparencias y los reflejos en los cristales... ¡una pasada!

POWER STONE



Capcom reinventa la lucha







Cuando apenas lleva unas semanas en el mercado japonés, Dreamcast continúa asombrando al mundo con unos títulos de contrastada calidad, como es el caso de este sorprendente «Power Stone».

Este juego de lucha de Capcom, (que aún se encuentra al 50% de su realización), propondrá un estilo diferente a lo que estamos acostumbrados, unido a un entorno gráfico jamás visto en un soporte doméstico.

Una de las innovaciones más llamativas consiste en que los luchadores, a lo largo del combate, irán cambiando su personalidad, de forma que puede ocurrir que, en un determinado momento, su deseo sea proteger la verdad y la justicia, mientras que en otras ocasiones el "lado oscuro" del luchador saldrá a la luz... con lo que ello conlleva en lo que a golpes y movimientos especiales se refiere.

Otro de los puntos más interesantes es la importancia que se está dando a la interactuación con los escenarios. Los personajes podrán abrir cofres, coger espadas, armas arrojadizas... pero también podrán desplazarse con total libertad a lo largo y ancho de los amplios escenarios 3D, por lo que no será raro ver huidas a través de los tejados, o a un luchador subido en un poste mientras el otro trata de alcanzarlo por unas escaleras.

Por todo esto -la mezcla del cambio de personalidad de los personajes y la posibilidad de hacer uso de objetos de los decorados-, este título ofrecerá un inusual componente estratégico, que resultará clave a la hora de afrontar los combates.

Se trata, pues, de un juego en el que Capcom rompe con su dinámica de interminables sagas de lucha bidimensional, para introducirse de lleno en Dreamcast con un título completamente nuevo y revolucionario que, a buen seguro, no pasará desapercibido en el mundo de la lucha.

FORMATO: DREAMCAST.
COMPAÑÍA: CAPCOM.















Capcom se adentra de lleno en las 3D y trae a Dreamcast un original juego de lucha que, sin duda, creará escuela.



Como podéis comprobar, el tamaño de los luchadores será enorme y los decorados tridimensionales ofrecerán un gran colorido.

Interactuación total

Aquí podéis ver algunas de las situaciones que podrán darse en «Power Stone», las cuales dan muestra del increíble potencial que esconde en sus entrañas la máquina de Sega.
Los luchadores son capaces de usar bazookas, espadas, se ayudan de sillas, ¡incluso lanzan patadas agarrados a una farola!
Y para colmo, la sencillez de ejecución será total, ya que sólo se usarán 3 botones para realizar todos los movimientos posibles.







Los protagonistas

Os presentamos a los 8 luchadores que participarán en los combates, para que os vayáis quedando con sus caras. Como veis, el inconfundible estilo de Capcom seguirá presente en su diseño.



EHRGEIZ

FORMATO: PLAYSTATION.
COMPAÑÍA: SQUARE.

El mayor rival de «Tekken 3»



No es la primera vez que este «Ehrgeiz» se asoma a esta sección, pero las pantallas que veis en estas páginas corresponden ya a la versión para PlayStation de la recreativa de la que os hablábamos en el número 79.

Este simulador de lucha acaba de salir a la venta en Japón, y el sentir generalizado por aquellos lares es que tiene todas las trazas de convertirse en uno de los más firmes candidatos a destronar al mismísimo «Tekken 3».

Argumentos, desde luego, no le faltan para ello. Para empezar, viene avalado por la firma de Dream Factory, la aventura conjunta que en su día emprendieron Square y Namco con «Tobal Nº1».

Ahora, en «Ehrgeiz», han llevado hasta el límite el concepto de libertad de movimientos en 3D. La idea parte de eliminar el eje invisible que une a los dos luchadores en otros juegos, de forma que podáis desplazaros en 360º independientemente de lo que haga vuestro rival. Además, todos los escenarios están divididos en varias alturas, con lo cual las posibilidades de movimiento alcanzan su total plenitud.

Pero aún hay más, porque la participación de Square en el proyecto permite que en el plantel de luchadores se incluya la aparición estelar de varios personajes de «Final Fantasy VII» como Cloud, Tifa, Vincent o Sephirot, ya sean elegibles desde el principio o secretos. Suena bien, ¿verdad?

Pero no os vayáis aún porque «Ehrgeiz» esconde todavía más sorpresas: sus modos de juego desbordan la concepción clásica de los arcades de lucha al incluir unos cuantos mini-juegos (hay varias carreras ¡y hasta un puzzle!) y también una opción llamada «Brand New Quest» que es, nada más y nada menos, que un RPG protagonizado por dos de los luchadores. Increíble, pero cierto.

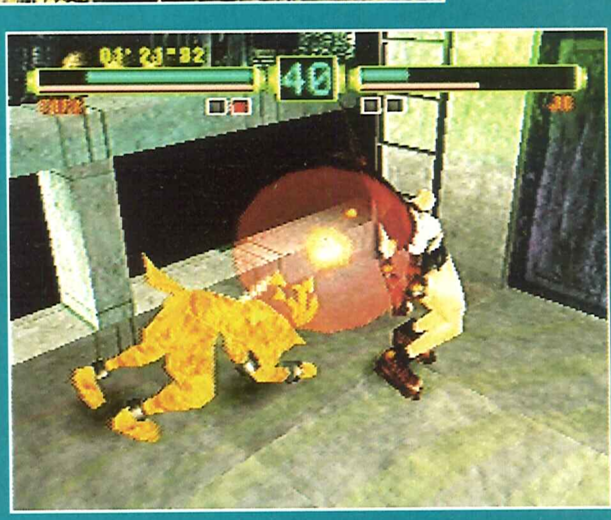
Así es «Ehrgeiz», el juego en el que se ha fundido la experiencia "luchadora" de Namco con la tradición "rolera" de Square. Una golosina la mar de apetecible que, sin embargo, tiene difícil su llegada a Europa, ya que el equipo de Dream Factory se ha puesto a trabajar en otros proyectos.

La intro del juego es espectacular. Luego, el final de cada personaje estará relacionado con estas escenas que aparecen al principio.



En este título se puede ver al mismísimo Cloud -el protagonista de «FF VII»- enfrascado en las más emocionantes peleas.





Bofetadas a distintas alturas



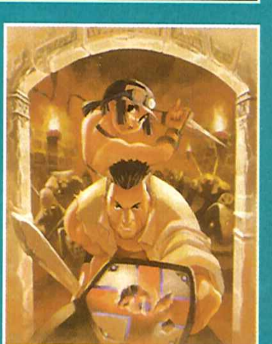

La libertad total de movimientos se ve acentuada por la existencia de varios niveles de altura en cada escenario. Existe un botón de salto para subir de uno a otro, mientras que una combinación nos permitirá lanzaros contra el enemigo cuando esté más abajo.





Y además, rol

Los jugones japoneses que se compran «Ehrgeiz» no se llevan a casa sólo un juego de lucha. En su interior "habita" también un RPG protagonizado por dos de los personajes, con sus mazmorras, diálogos, tiendas y magias. Un lujo al alcance de pocos juegos.



Y si no te apetece pelear...

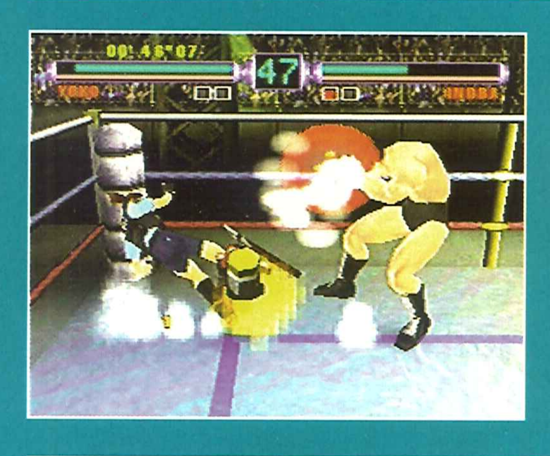





El abanico jugable de «Ehrgeiz» parece no acabar nunca. El menú principal también incluye una curiosa serie de mini-juegos. Hay carreras en circuitos en los que vale todo (izquierda), otras de velocidad pura y dura (centro), en incluso un divertido puzzle (derecha).



Para que los nipones se sientan en casa como en un salón recreativo, en Japón también se ha puesto a la venta este joystick especial modelo «Ehrgeiz».




Los personajes

Contando a los personajes secretos, el plantel de luchadores sube a 17. Destaca la presencia de los protagonistas de «Final Fantasy VII».



Un arma para cuando la cosa vaya mal




Las llaves, combos y golpes especiales se suceden en los combates, pero cada luchador también tiene la posibilidad de usar su propia arma para alzarse con la victoria.

Gran Turismo 2

El mito prepara su regreso



Aún faltan algunos meses -y más aún en Europa-, para que «Gran Turismo 2» vea la luz, pero el interés que esta secuela está despertando en todo el mundo ha obligado a Sony Japón a facilitar información a la prensa. Tan sólo ha ofrecido las pantallas que os mostramos en este reportaje y algunas declaraciones de Kazunori Yamauchi -el responsable del proyecto-, pero en Hobby Consolas no hemos podido resistir la tentación de haceros partícipes de todo cuanto sabemos del que, sin duda, será el mejor juego de coches de todos los tiempos.

El éxito de Gran Turismo

Desde su lanzamiento en diciembre el 97 en Japón, «Gran Turismo» **ha vendido 6,2 millones de unidades en todo el mundo,** de las cuales más de 2 millones han acabado en Europa. De hecho, posiblemente es el videojuego más vendido de la historia para cualquier formato, y esto es lo que piensa el creador del juego de este impresionante éxito.

"Para ser sinceros, ***nunca pensamos que «Gran Turismo» llegaría a ser un juego tan extraordinariamente popular.*** *Fue alucinante ver cómo miles de usuarios se llevaban el juego de la estanterías de la tiendas y después quedaban encantados con las posibilidades que ofrecía. Sabemos que después de una año desde su lanzamiento, todavía se sigue vendiendo".*



La cifra de coches alcanzará los 400 modelos, algunos de ellos europeos



La idea

La idea original de «Gran Turismo» fue ofrecer una simulación realista del comportamiento de los coches en la vida real. *"Para ello, -comenta Yamauchi-, tuvimos que realizar profundas investigaciones y trabajos de desarrollo, y cuidamos hasta el último detalle en cada modelo: la dirección, las suspensiones, el sonido del motor, los precios de los coches de segunda mano...*

Nuestro objetivo con «Gran Turismo 2» es mantener ese concepto original, *pero incluyendo todas las mejoras que en su momento no pudimos realizar, bien por problemas técnicos o bien de producción, así como algunas ideas que nos han llegado por parte de cientos de usuarios.*

Los coches

Una de las preguntas que se formula todo el mundo es si «GT 2» incluirá un número de coches mayor aún que la primera parte. Esto es lo que dice Yamauchi al respecto:

"En esta segunda parte renovaremos todo el catálogo de vehículos, ***y lo aumentaremos hasta unos 400 modelos.*** *Por supuesto, muchos de los que aparecieron en el juego original tendrán un aspecto renovado, acorde con su diseño actual.*

Debido a la demanda que nos llega desde Europa, ***nuestra idea es incluir en esta ocasión algunas de las más importantes marcas europeas,*** *aunque no puedo desvelarlas porque aún estamos en negociaciones. Pero en la mente de todos están algunas de las más clásicas, sobre todo de Alemania, Francia e Italia.*

Otra novedad es que ***ofreceremos tres categorías diferentes de vehículos: grandes turismos, deportivos clásicos y rally.*** *Además, uno de nuestros principales objetivos es que los coches tengan un aspecto aún más realista. Desde luego, será difícil conseguir el impacto de la primera parte, pero mi impresión es que los usuarios quedarán muy satisfechos con el resultado".*



Se ofrecerán tres categorías **de vehículos:** *grandes turismos, deportivos* **y rally**



Los circuitos

Otra de las grandes mejoras de esta segunda parte se verá en los circuitos.

"Para empezar, ***ofreceremos el doble de localizaciones que en la primera parte,*** *incluyendo lugares de todos los continentes. Además estamos trabajando para conseguir que los circuitos obliguen a los usuarios a pensar mucho qué modelo elegir para cada recorrido, o a ajustar con más precisión los elementos mecánicos. Es decir, que* ***se aumentará notablemente el componente estratégico.*** *Por supuesto, el aspecto de los circuitos mejorará considerablemente.*

Mucha gente nos pedía incluir más coches en carrera, pero eso no ha sido posible, porque hubiera ido en detrimento de la calidad gráfica de coches y circuitos. Además, no creo que incluyendpo algunos coches más se mejorara demasiado la diversión".

La tecnología

"El equipo con el que contamos ahora en Polyphony es mucho más numeroso que el que teníamos cuando realizamos el juego original. Donde más empeño estamos poniendo es, sin duda, en el modelado de los coches y circuitos, y por eso la mayoría de los nuevos miembros están dedicados a ese asunto.

Hace un año se dijo que ***«Gran Turismo» utilizaba el 75% de la capacidad de PlayStation.*** *Pues bien, creo que estamos en disposición de* ***conseguir usar casi el cien por cien con esta segunda parte.***

Otro de los elementos que estamos empeñados en mejorar considerablemente es el sonido. Personalmente, fue uno de los aspectos que menos me gustó en la primera parte. Ahora ***intentaremos conseguir que los motores suenen muy parecidos a como suenan en la vida real.***

Por último, quiero destacar que la Inteligencia Artificial de los coches manejados por la máquina dejará a muchos sorprendidos. Queremos que cada carrera ofrezca un nivel competitivo insuperable, y para ello el resto



¡¡ Agotado el Nº1 !!

¡¡No te quedes sin el Nº 2 de PLAYMANÍA!!



Novedades



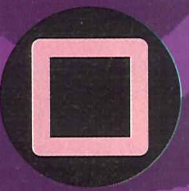


Guías de juegos





Guía de compras





Comparativas





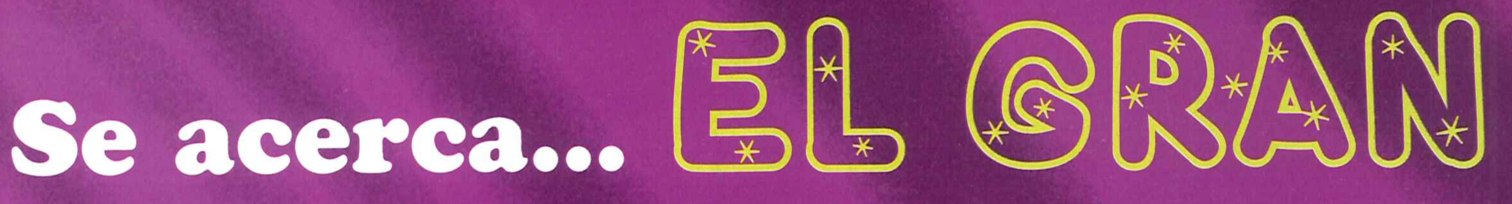
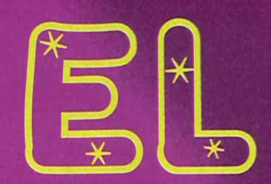
¡Más de 1000 Trucos!

Trucos, secretos, golpes y claves para los mejores juegos para PlayStation

...y toda la información que necesitas para disfrutar a tope de tu PlayStation.

◄ Suplemento de 36 págs. con más de 1.000 trucos para los mejores juegos de PlayStation

Y con PLAYMANÍA los juegos te costarán 500 ptas. menos

Se acerca... EL GRAN

¡Señoras y señores! ¡Niñas y niños! Sony Computer Entertainment se complace en presentarles a su nueva

¡ANIMALES CANTARINES!

PARAPPA THE RAPPER 2

★ Musical

★ Junio 99

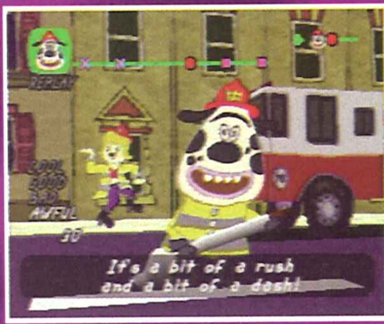
Tras el éxito obtenido por la primera parte (más de 700.000 copias vendidas en el mundo), el equipo que realizó el original «Parappa the Rapper» vuelve a la carga con una segunda parte que pretende enganchar al ritmo más pegadizo a todos aquellos que se resistieron hace unos meses.

Y es que en esta ocasión nos encontraremos con una versión muy mejorada con respecto al juego que fue editado hace algo más de un año. Además de las novedades previsibles, o sea, nuevas canciones y personajes, nos encontraremos por ejemplo con un divertidísimo modo para dos jugadores, o con la posibilidad de realizar espectaculares "solos" de guitarra para aderezar los animados temas que iniciarán nuestros compañeros.

Y si en la primera parte os costó seguir el ritmo, tranquilos, porque en esta ocasión será más sencillo gracias a que las vibraciones del Dual Shock nos ayudarán a seguir el compás de cada canción.

Estas son sólo algunas de las novedades que incluirá este «Parappa The Rapper 2», que tiene todas las papeletas para superar el éxito de la primera parte, una vez que todo el mundo conoce ya su original propuesta.





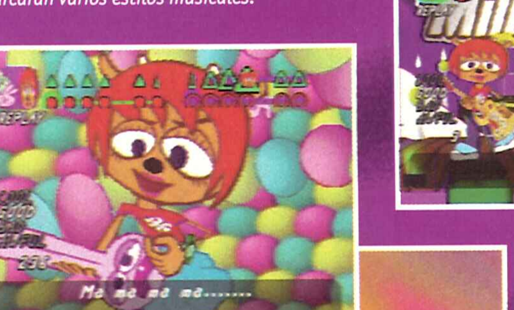
Las canciones no serán sólo de rap, sino que abarcarán varios estilos musicales.



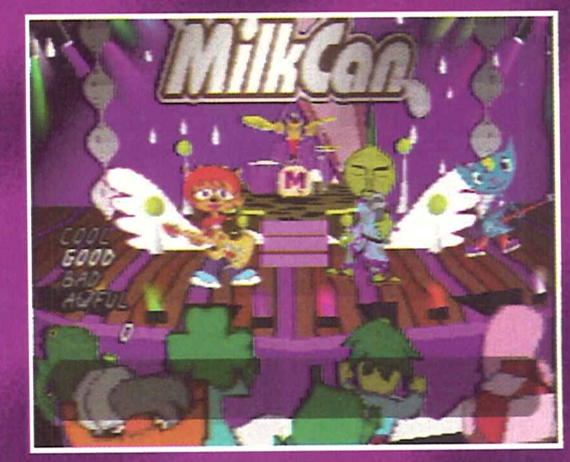


Esta será la simpática protagonista de la segunda parte de «Parappa the Rapper», una chica cuya máxima aspiración en la vida es ser una estrella del rock. Los punteos de guitarra en este juego serán realmente alucinantes.









CIRCO DE SONY

troupe, con la que ofrecerá el mayor espectáculo jugable que jamás se haya visto en vuestras PlayStation.

¡VALIENTES AVENTUREROS!

LEGEND OF LEGAIA

★ RPG

★ 3er Trimestre 99

Después de «Wild Arms» y «The Granstream Saga», Sony Japón nos prepara un nuevo juego de rol protagonizado por tres valientes muchachos, Vann y sus dos amigos Noa y Gabra.

Siguiendo las líneas básicas del género, con un argumento de indudables tintes épicos y una realización técnica más que prometedora, este título destacará en principio por su innovador sistema de combate. Al igual que otros juegos de rol, «Legend of Legaia» ofrecerá combates en tiempo real, pero se desarrollarán mediante un original sistema (que ellos han denominado "Tactical Arts System") que ofrecerá diferentes golpes -patada alta y baja, golpe con mano derecha o izquierda- que podremos ejecutar con el pad direccional. Además, en estos combates el jugador, mediante diferentes técnicas, podrá absorber el alma de sus contrincantes y aprender sus habilidades.

Por otro lado, el mundo recreado en el juego incluirá numerosas y variadas localizaciones y unos personajes que mostrarán con nitidez sus estados de animo a través de las realistas expresiones de sus rostros.

En definitiva, un juego de rol de altas miras que puede arrasar en España... si Sony se decide a traducirlo al castellano, claro.



La calidad gráfica de este nuevo RPG será asombrosa, tanto en las escenas de exploración como en los combates.

«Legend of Legaia» promete horas y horas de diversión, aunque aún está por confirmar si Sony lo editará en castellano. Esperamos que así sea.







¡ENANOS CORREDORES!

WHEEL NUTS

★ Velocidad

★ Junio 99

En una consola en la que el género de la velocidad está poblado de grandes simuladores de coches, de auténticas maravillas que muestran vehículos reales en competiciones espectaculares, se echa de menos una propuesta diferente, un juego desenfadado que ofrezca una visión más divertida de la velocidad... algo parecido a lo que supone «Mario Kart» en N64, para que nos entendamos.

A esa conclusión parecen haber llegado los integrantes del grupo Funcom Dublin, quienes se encuentran en pleno proceso de desarrollo de un juego de carreras en el que primará, ente todo, la jugabilidad.

Así, unos personajillos pequeños y cabezones que pilotarán unos bólidos que sólo parecen tener ruedas protagonizarán un juego que ofrecerá 12 divertidos circuitos y numerosos modos de juego, entre los que se encontrará uno que permitirá que compitan hasta cuatro jugadores simultáneamente.

Y, por supuesto, habrá atajos, armas para entorpecer a los rivales, obstáculos, áreas secretas, ítems para recoger y cualquier otra cosa que sirva para disparar la diversión hasta límites insospechados.

Aunque «Project SDR» está sujeto todavía a diversos cambios, -incluso el nombre- esta será la idea básica de un juego que promete llenar uno de los pocos huecos que presenta el catálogo de PSX.





La idea de Funcom Dublin es ofrecer un juego de coches diferente, divertido y desenfadado, en el que los protagonistas ofrezcan un aspecto caricaturesco y la jugabilidad sea el principal lema.



Sin duda, este título pretender ser algo así como el «Mario Kart» de PlayStation.









¡...Y HASTA AGENTES SECRETOS!

SYPHON FILTER

★ Acción/Aventura



Los agentes secretos dispuestos a salvar el mundo parecen estar de moda. Y la respuesta de Sony al bombazo que va a suponer «Metal Gear Solid» va a llegar a través un compacto que está desarrollando en sus estudios 989 en California. El juego se llamará «Syphon Filter» y será una increíble aventura de acción protagonizada por el agente Gabriel Logan.

El juego estará claramente influenciado por los grandes del género, principalmente por el mencionado «Metal Gear», pero también encontraremos detalles vistos en «Goldeneye 007» para Nintendo 64.

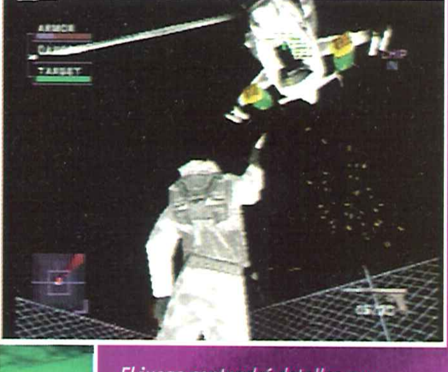
Desde una perspectiva en tercera persona que nos mostrará el cuerpo entero del protagonista, y disponiendo de una libertad total de movimientos por amplios escenarios 3D, el objetivo final del agente Logan será abortar un acto de terrorismo biológico, infiltrándose en la organización responsable del virus destructor.

A partir de ahí, las posibilidades del juego se multiplicarán, y nos veremos inmersos tanto en trepidantes tiroteos como en intensivas labores de espionaje, para las que contaremos, por supuesto, con un equipamiento de última generación, desde rifles de francotirador (con zoom incluido) hasta binoculares de infrarrojos. La mayor innovación en el desarrollo de la historia residirá, sin embargo, en el hecho de que en algunas ocasiones nos veremos apoyados por soldados de nuestro propio bando.

El juego ofrecerá un enorme nivel de realismo con todo lo que eso conlleva (sobre todo cuando abatamos a nuestros enemigos) y unos niveles de suspense dignos del mejor thriller de Hollywood.

Casi con toda seguridad, Sony nos ofrecerá este juego traducido al castellano.





El juego contendrá detalles muy espectaculares, tanto visuales como jugables, muy influenciados, como veis, por «Metal Gear Solid».



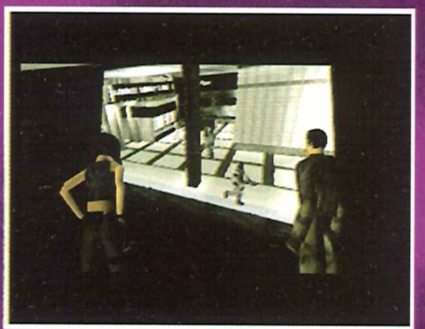






Un detalle original de esta aventura de acción es que en algunos tiroteos contaremos con la ayuda de otros miembros de nuestro equipo.









Electronic Arts

Pasión por la velocidad

El plan de lanzamientos de EA para el mes de abril es el sueño de cualquier aficionado al automovilismo. En él figuran «Sport Cars GT» y «Need for Speed IV» para PlayStation, y «Beetle Adventure Racing» para Nintendo 64. La oferta incluye calidad sobrada, mucha variedad de estilos y, sobre todo, kilómetros y kilómetros de diversión.







The Need for Speed IV

Policías y ladrones a 200 Km/h






El modo de persecución será una frenética carrera en la que varios coches de policía tratarán de cortar el paso a un vehículo que huye. Podréis controlar a los polis o bien tratar de huir de ellos.

Un desembarco masivo de juegos de coches como el que prepara EA no podía dejar en la cuneta a un título con tanta tradición como «The Need for Speed». La que llega ahora es la cuarta entrega de la serie, y tiene todas las piezas de su motor ajustadas para convertirse en la mejor de todas.

Por el juego desfilarán un buen número de coches reales (BMW Z3, Lamborghini Diablo, Jaguar XKR...), que demostrarán su potencia en tres modalidades de competición ➤





Las carreras de «Need for Speed IV» no transcurrirán en circuitos cerrados, sino por carreteras normales.

➤ diferentes. En una de ellas participaréis en la clásica persecución de policías y ladrones que ya estaba en la tercera parte, y podréis elegir entre ser perseguidor o perseguido. En la modalidad "High Stakes", lo que haréis será apostar vuestro coche en una carrera, llegando a perderlo si no acabáis primeros. Por último, habrá también un torneo más tradicional en el que podréis ir reparando los desperfectos que sufra vuestro vehículo.

Con su intensa jugabilidad y el mejorado aspecto de sus gráficos, «The Need for Speed IV» quiere protagonizar una renovación a fondo de este clásico del género.







En cualquier momento podremos cambiar a esta vista delantera.



Todos los coches que aparezcan en el juego serán modelos verdaderos. Aquí tenéis un flamante BMW Z3.





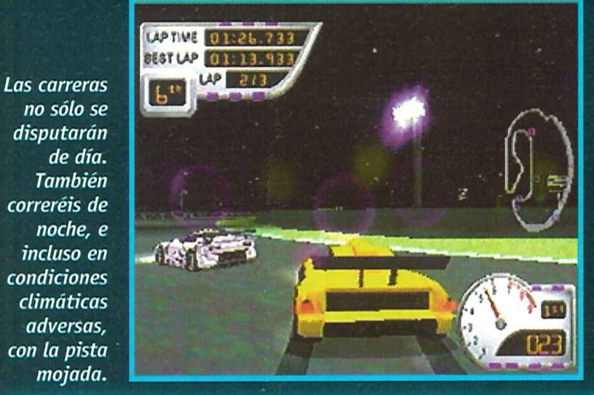
Sport Cars GT

Al volante de los mejores deportivos











Las carreras no sólo se disputarán de día. También correréis de noche, e incluso en condiciones climáticas adversas, con la pista mojada.

¿Os imagináis conduciendo un BMW M3 o un Mc Laren F1? Si sois unos fanáticos de los coches deportivos, en «Sport Cars GT» os vais a encontrar un garaje con los mejores modelos del mercado. No en vano Electronic Arts se ha hecho con la licencia de los modelos más conocidos del momento, y aunque la versión a la que hemos jugado estaba todavía bastante incompleta, ya dejaba entrever que el nivel de realismo del juego será altísimo.

Claro, que junto a los "bugas" de lujo os vais a encontrar también un repertorio de circuitos verdaderos, con localizaciones que los más expertos sabréis reconocer, como las de Laguna Seca o Las Vegas.

Entre sus modos de juego, «Sport Cars GT» incluirá una competición en la que podréis ir comprando nuevos coches a medida que ganéis carreras, similar a la que aparecía en «Gran Turismo», y en cuanto lo probéis os daréis cuenta del depurado sistema de inteligencia artificial que va a regir el comportamiento de vuestros rivales. De hecho, los programadores han estudiado a fondo la forma de conducir de pilotos reales, para conseguir que la simulación llegue ➤

Presumiendo de coche





El garaje de «Sport Cars GT» hará honor al nombre del juego, pues en él os vais a encontrar aparcados los mejores modelos deportivos del mercado automovilístico actual. Como veis en estas pantallas, la reproducción será casi exacta.

➤ hasta donde no había llegado antes ningún otro juego de coches.

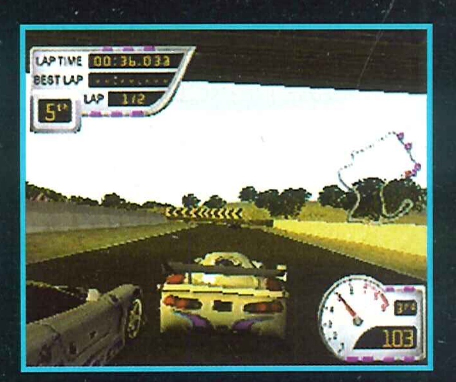
Electronic Arts tiene todas sus esperanzas puestas en este título, y confía en que sea una alternativa seria a los futuros «Gran Turismo 2» o «Ridge Racer 4». Desde luego, la lucha que se avecina para los próximos meses en el género de la velocidad promete ser apasionante.



Como en todo juego de carreras que se precie, «Sport Cars GT» incluirá también un modo de competición para dos jugadores.

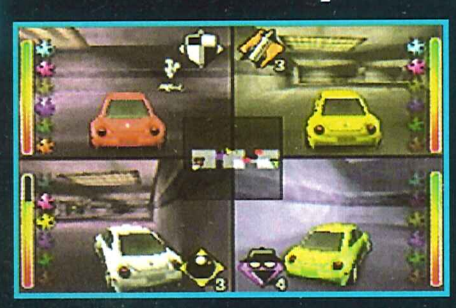


El realismo de los coches y la seriedad en la reproducción de los circuitos contribuirán a subir el nivel de este simulador.



Beetle Adventure Racing

¡Me ha adelantado un escarabajo!



Entre los modos de juego habrá uno de batalla en el que cuatro jugadores simultáneos lucharán por reunir antes que los demás cinco ítems que estarán repartidos por el escenario.



Nintendo 64 también tiene su porción de gloria en este aluvión de juegos de carreras, y además va a estar protagonizada por uno de los coches de moda: la nueva versión del popular escarabajo que Volkswagen ha puesto a la venta recientemente.

Y si el protagonista del juego va a ser inconfundible, no menos peculiar va a ser la concepción de estas carreras, porque no todo se va a dejar en manos de la velocidad.

El sistema de juego de «Beetle Adventure Racing» será una peculiar mezcla de carreras y arcade en la que no sólo importará llegar primero, sino también recoger por el camino una serie de puntos escondidos dentro de cajas que tendréis que atropellar literalmente. La cosa se complicará por la existencia de un montón de desvíos y atajos secretos en cada circuito, así que tendréis que investigar a fondo si queréis encontrar todos los puntos posibles.

El juego traerá además un interesante modo multiplayer en el que no sólo podréis disputar las típicas carreras contra un amigo, sino también intervenir en un modo batalla en el que cuatro jugadores lucharán, con armas de por medio, por ver quién es el primero en reunir seis ítems repartidos por el escenario.

La concepción arcade de «Beetle Adventure Racing» no puede ser más interesante. Escarabajos y velocidad, una mezcla que puede resultar explosiva en nuestra Nintendo 64.









Los circuitos de «Beetle Adventure Racing» estarán llenos de atajos, caminos secretos y saltos que harán que nuestro vehículo vuele por los aires.





Por puntos



En el modo de competición no sólo importará llegar primero, sino también recoger una serie de puntos en cada circuito.


Viajamos a Londres para conocer sus nuevos proyectos.

Argonaut *pisa fuerte*

En las oficinas londinenses de Argonaut se trabaja duro para ultimar el desarrollo de dos nuevos juegos para PlayStation. Electronic Arts nos invitó allí para conocer "in situ" los últimos toques que se están dando a la programación de «Croc 2» y asistir a un breve adelanto de «Alien Resurrection».

CROC 2

El retorno del cocodrilo

La presentación en sociedad de «Croc 2» nos permitió comprobar las mejoras de todo tipo que Argonaut está introduciendo en el juego. Y no sólo a nivel técnico, sino también jugable. Entre las primeras nos llamó la atención la limpieza de los gráficos, con escenarios realmente sólidos en los que destacaba sobremanera la calidad de las texturas y que recrearán en su conjunto unos escenarios tridimensionales realmente espectaculares.

Otro de los aspectos en los que más están haciendo hincapié los programadores es en la reducción de los tiempos de carga, y a ese afán de otorgarle un mayor dinamismo al juego responde también el hecho de que hayan optado por introducir entre fase y fase animaciones en tiempo real en lugar de las típicas escenas renderizadas.

El juego en sí también nos pareció mucho más interesante que la primera parte. Se le han añadido nuevos movimientos a Croc, y el estilo ha cambiado ligeramente. No se va a tratar de un "run & jump" al uso, sino que los programadores calculan que un 60% del juego serán plataformas, mientras que el 40% restante lo ocuparán otros elementos como carreras, diálogos con los gobbos o resolución de diferentes puzzles.

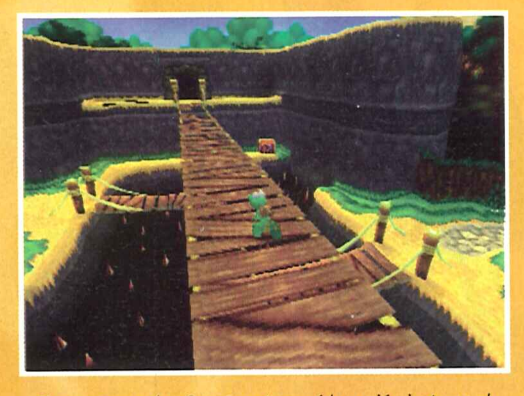
El lanzamiento de «Croc 2» está previsto para el próximo mes de junio.



Argonaut está utilizando un lenguaje de programación propio para desarrollar «Croc 2». Lo llaman ASL (Argonaut Strategic Languaje), y una versión menos avanzada ya les sirvió en su día para crear el mítico «Starwing» de SNES.







El argumento de «Croc 2» retomará la acción justo en el punto donde lo dejó la primera parte. Ahora el principal objetivo del cocodrilo será reencontrarse con sus padres.



La diversidad de los escenarios irá acompañada de un acabado mucho más cuidado. Para comprobarlo, fijaros en los efectos de transparencia del agua de este estanque.



Croc será un personaje mucho más versátil en su nueva aventura. Ahora podrá interactuar con diversos objetos del escenario, como hace con esta caja en la imagen.

Nic Cusworth, "Lead Designer" de «Croc 2», nos desvela las interioridades del juego:
"Hemos tratado de que cada nivel sea diferente para que haya mucha variedad".

¿Cuáles son las diferencias entre la primera y la segunda parte de «Croc»?

Técnicamente, hemos mejorado el juego notablemente. Cualquiera que haya jugado al primer «Croc» sabrá que había áreas pequeñas y cortas, puertas que las conectaban y demasiados tiempos de carga. En comparación, ahora los niveles son enormes. También hemos mejorado elementos como las cámaras o el control -que permite el uso del Dual Shock-, para que todo sea más fluido.

¿El desarrollo será lineal?

No, hay un área central en la que puedes entrar en tres niveles en el orden que desees. Si tienes problemas en uno de ellos, puedes meterte en los otros dos, mejorar tu habilidad o aprender nuevas técnicas, y volver al primero para intentar avanzar. Hemos tratado de evitar que el juego fuera lineal.

¿Qué puedes decirnos de los movimientos de Croc? Suponemos que ahora podrá hacer algunos nuevos...

Sí, tenemos dos nuevos tipos de salto disponibles desde el principio. Además, hemos añadido aspectos como la habilidad para coger y lanzar objetos, en las secciones acuáticas ahora podréis también empujar cosas, cogerlas... A primera vista parece que no hay muchas novedades, pero conforme juguéis os daréis cuenta de que hay un montón de cosas que Croc no podía hacer antes. A lo mejor no notáis nada porque las hemos introducido de una forma muy natural en el juego. En total, hay unos 13 nuevos movimientos.



Un momento de la presentación, con Nic Cusworth ejerciendo de maestro de ceremonias. Él fue quien nos enseñó todas las novedades que incorporará «Croc 2».

¿Habéis incluido también nuevos elementos en el desarrollo, como puzzles o diálogos?

Sí, cada nivel tiene un objetivo distinto, que va desde lo más simple, como hallar una llave para abrir la jaula donde está encerrado un gobbo, hasta encontrar un tesoro perdido, perseguir ladrones a través de los niveles o salvar a los gobbos de una avalancha para que luego te ayuden. Hay toda una gama de objetivos diferentes. Hemos tratado de hacer que cada nivel sea diferente para que haya mucha variedad en el juego.

¿Las animaciones también han sido mejoradas?

Totalmente. Hemos introducido muchas mejoras técnicas en el sistema de animación. Ahora Croc se mueve más rápido y tiene unas animaciones más fluidas. Todo el juego, en general, es como si hubiese metido una marcha más alta y es mucho más rápido.




Las plataformas seguirán siendo la base fundamental del juego.


«Croc 2» tendrá un toque aventurero. Aquí vemos al protagonista moviendo un bloque cual Lara Croft.



Tampoco faltarán las tiendas en las que podremos comprar diferentes tipos de objetos.

ALIEN RESURRECTION
Ripley vuelve a la carga

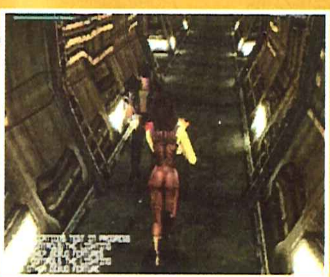
Lo que vimos de «Alien Resurrection» fueron apenas dos o tres minutos de vídeo, pero bastaron para que nos hiciéramos una idea de lo que nos espera.

Empezó con unas magníficas escenas renderizadas tomadas de la película, que nos confirmaron que será una conversión bastante ajustada. Luego apareció la figura de la teniente Ripley en tercera persona, lanzallamas en ristre, achicharrando aliens.

Parece que la ambientación oscura de la nave Auriga presidirá los 13 niveles del juego, en el que también podremos controlar a otros cuatro personajes.

«Alien Resurrection» llegará el próximo verano.


«Alien Resurrection» promete convertirse en una de las mejores aventuras de acción para PlayStation.









El videojuego más esperado (y III)

Metal Gear Solid

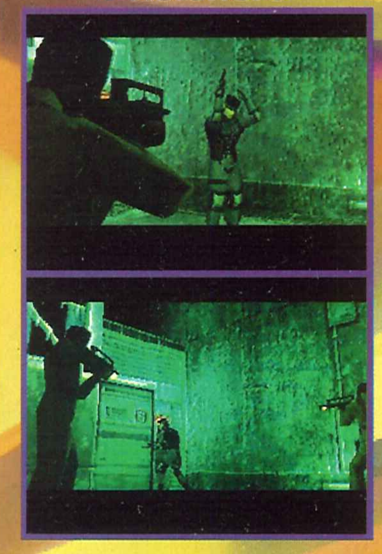
Con esta entrega llegamos al final de nuestro espectacular paseo por esta apasionante aventura. En este reportaje conoceréis al resto de los personajes del juego, además de las diferentes localizaciones de la base que todavía nos quedaban por recorrer. Pero no os preocupéis, porque no os vamos a desvelar nada que pueda quitarle un ápice de emoción al juego, que llegará a vuestras consolas dentro de unas semanas doblado y traducido al castellano. El mes que viene, con la versión definitiva en castellano, os ofreceremos una completísima review de este magistral «Metal Gear Solid», que promete alcanzar una de las puntuaciones más altas que jamás hayamos otorgado a un juego para PlayStation.

¿El mejor juego de la historia de PlayStation?

7º escenario

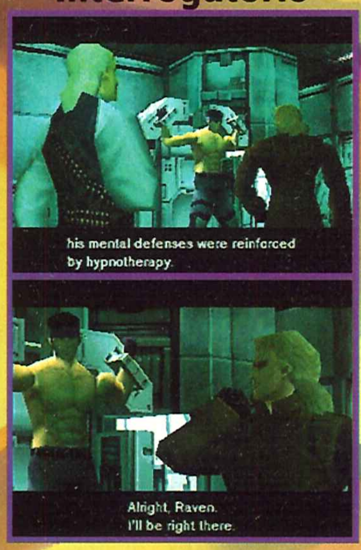
LA SALA DE INTERROGATORIOS

Prisionero



Snake será hecho prisionero inevitablemente tras el primer encuentro con Sniper Wolf. Tras ser golpeado, es llevado hasta una sala de interrogatorios.

Interrogatorio



En esta sala Snake será tratado con muy poca... delicadeza. Si tienes un Dual Shock, podrás vivir esta "electrizante" escena en toda su intensidad.

Tras su enfrentamiento con Sniper Wolf, Snake va a pasar por uno de los momento más difíciles de toda su aventura.
Capturado y hecho prisionero, será interrogado de una forma bastante cruel por sus enemigos.
Esta será una de las situaciones claves de la historia ya que, dependiendo de lo que haga Snake, el desarrollo de los acontecimientos tomará diferente rumbo.

Escapada



Tras sobrepasar el interrogatorio, Snake será conducido a una celda de la que podrá escapar gracias a sus innatas habilidades.

El gran enemigo de Snake

LIQUID SNAKE



Nacionalidad: E.E.U.U.
Edad: 30 años.

Este peligroso personaje pasó la mayor parte de su infancia y su adolescencia en Gran Bretaña, donde comenzó su educación como comando.
Allí, además de adquirir un gran potencial físico, aprendió siete idiomas.
Después comenzó su agitada actividad, casi siempre como mercenario lejos de cualquier organismo oficial.

Realizó actividades de espionaje para los británicos en Oriente Medio. Durante la guerra del Golfo participó en importantes operaciones para ambos bandos, siempre al servicio del mejor postor.

Tras finalizar ese conflicto, trabajó en diferentes grupos terroristas islámicos.

Después del conflicto de Zanzibar fue reclutado por Fox Hound. Después de que Solid Snake hubiera abandonado este grupo de élite, adoptó su mismo nombre en clave (snake) y se convirtió en uno de los principales líderes.

Ahora es el responsable de este acto terrorista.

DECOY OCTOPUS



Nacionalidad: Mexico
Edad: 35 años.

Es uno de los miembros de Fox Hound, conocido como "Mimic" por su impresionante capacidad de transformarse en cualquier persona. Todas sus técnicas de disfraz y maquillaje las aprendió en Hollywood, trabajando como actor y especialista en FX. Sin maquillaje, más bien parece un hombre sin rostro.

JIM HOUSEMAN



Nacionalidad: EEUU
Edad: 55 años.

Ministro del departamento de defensa. Es el principal responsable de esta operación contra-terrorista, por encima del coronel Roy Campbell, y una de las personas más poderosas e influyentes de EEUU.
Es considerado un auténtico patriota, con una fe ciega en el uso de armas nucleares para la defensa nacional.

8º escenario

LAS TORRES DE COMUNICACIÓN

En este escenario Snake vivirá momentos de máxima tensión. Será el momento de demostrar buena parte de sus habilidades, tanto en la utilización de todo tipo de armamento, como en el uso de sus facultades físicas. A partir de ahora no habrá un sólo momento de respiro en todo el juego.

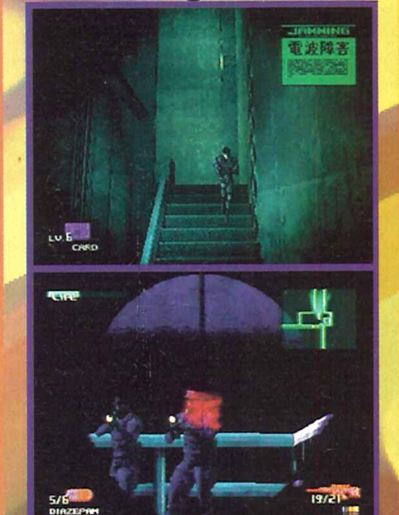
Escalera





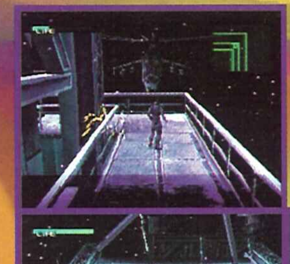

Al entrar en la torre de comunicación, Snake descubre que el ascensor está estropeado. Para llegar a lo más alto de la torre, se verá obligado a subir unos cuantos pisos por la escalera. Inevitablemente, los soldados le descubrirán, y no cejarán en su empeño de parar el ascenso de Snake. Será el momento de sacar la artillería pesada y abrirnos paso a tiro limpio entre los numerosos soldados.

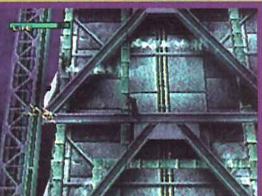
Llegada



En la cima de la torre aguardan una serie de soldados que, por su situación, obligarán a Snake a utilizar su rifle francotirador.

Torres de Comunicación





Una vez despejado el camino, Snake será sorprendido por un helicóptero Hind pilotado por Liquid. La espectacular huida de Snake nos permitirá comprobar su habilidad en el rappel.

Contra el helicóptero



Tras el vertiginoso descenso, Snake podrá conseguir un nuevo tipo de lanzacohetes con el que plantar cara al molesto helicóptero pilotado por Liquid. Tras un pequeño preludio que os permitirá conocer nuevos datos sobre Liquid, Fox Hound y New Heaven, comenzará un apasionante duelo.

Ascensor





Tras el combate, Snake accede a la torre de comunicaciones. Misteriosamente, el ascensor ahora funciona, por lo que decide hacer uso de él. Durante el descenso, Snake se dará cuenta de que no está sólo, y que un total de cuatro soldados pretenden poner fin a su viaje.

9º escenario

REGRESO A LA NIEVE

Snake volverá de nuevo a la nieve para enfrentarse una vez más a Sniper Wolf. Volveremos a vivir un apasionante duelo entre dos excelentes francotiradores.







10º escenario

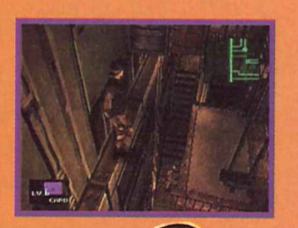
ALTOS HORNOS



Las elevadas temperaturas de los hornos obligan a que los soldados lleven trajes ignífugos.

A partir de aquí entra en juego el segundo CD. Snake se encuentra ahora en otra zona diferente de la base. En esta primera localización tendrá que andar con "piés de plomo" si no quiere "fundirse".





La Música

La música en «Metal Gear Solid» juega un papel muy importante, acentuando los momentos de tensión o suavizando las situaciones amargas en las que algún personaje nos permite conocer su personalidad.

Debido a la elevada calidad que encierra cada una de estas composiciones, Konami ha compilado todas las melodías en un CD que se puede comprar independientemente del juego y que ya está a la venta en nuestro país. Su precio: 1.690 ptas.

Por su parte, los usuarios japoneses pudieron disfrutar de un CD (que se incluía en el Premium Pack) con todas las melodías de los dos «Metal Gear» de MSX.

Sin duda alguna, este CD es una preciada pieza de coleccionista que ningún seguidor de «Metal Gear» debería dejar de tener en su estantería.

La edición española de este pack, no incluirá este CD.



Diccionario METAL GEAR

Outer Heaven: Es una dotación creada por Big Boss a finales del 80 en Sudáfrica. Estaba formada por un ejército de mercenarios que basaba todo su poder en la posesión de una versión casi finalizada de un Metal Gear, el tanque móvil de capacidad nuclear. Sin embargo, antes de que pudieran concluirlo, Outer Heaven fue destruida por Solid Snake en una de las más famosas operaciones de Fox Hound.

Zanzibar: Después de Outer Heaven, Big Boss intentó realizar algo parecido en Asia, creando una nación fortificada llamada Zanzibar. Aunque en este conflicto intervinieron fuerzas de Oriente y Occidente, el protagonismo recayó sobre todo en los mercenarios, y por eso fue conocido como " La Guerra de los Mercenarios". Nuevamente, Solid Snake y Fox Hound acabaron con los planes de Big Boss... y también con su vida. Esta fue una de las operaciones por las Snake decidió abandonar Fox Hound.

Gray Fox: Su nombre real era Frank Jaeger, y fue el único hombre que tuvo el honor de recibir el nombre código de más alta graduación, "Fox".
Durante la revuelta de Outer Heaven, él fue el primer hombre en ser enviado para infiltrarse en la organización y acabar con sus planes. Fue capturado mientras recababa información sobre el Metal Gear, pero Solid Snake consiguió rescatarle.
Después de una larga y misteriosa ausencia, Fox reapareció en el conflicto de Zanzibar, pero esta vez a las órdenes de Big Boss. Siguiendo órdenes de sus superiores, Snake se vio obligado a eliminarle, a pesar de que durante mucho tiempo habían sido amigos. ►

Mecanismo de camuflaje: Después de muchos años de investigación en técnicas de camuflaje, Armstech logró crear un complejo y revolucionario mecanismo, comprimido en un pequeño aparato de mano, que permitía que cualquier persona u objeto se volviera prácticamente invisible, confundiéndose con el decorado gracias a un sofisticado sistema de refracción óptica en tiempo real. (El efecto es muy similar al que vimos en la película "Depredador")

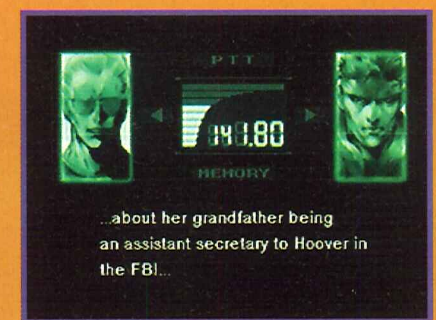
Dermatoesqueleto reforzado: Básicamente se trata de un esqueleto artificial diseñado para aumentar la fuerza y las habilidades de quien lo lleva puesto. Mediante la inclusión de un módulo dentro del cuerpo del individuo, es posible crear un organismo cibernético con unas posibilidades físicas asombrosas. Mediante la terapia genética, también es posible dotar al individuo de una mente libre de estrés, de concentración perfecta y reflejos sobrehumanos. Un ser perfecto para el combate. Esa descripción concuerda con el misterioso ninja.

START: Tratado de reducción estratégica de misiles nucleares. Hasta la fecha, Start 1 y 2 han sido ratificados y el arsenal del armamento nuclear estratégico ha sido reducido entre 3.000 y 3.500 cabezas. Algunas armas han sido completamente abolidas. El Start 3 se planea que esté firmado en un futuro cercano.

TMD: Teatro de misiles de defensa. Tecnología para la defensa diseñada después de la culminación del SDI, que estaba orientado hacia la defensa contra los misiles y otras armas de destrucción en masa. El TMD está diseñado para interceptar los misiles tácticos de corto alcance.

11º escenario
ASCENSORES DE CARGA

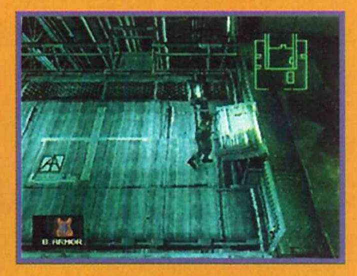
Para bajar hasta la zona inferior de esta parte de la base, Snake tendrá que utilizar dos enormes ascensores de carga. Lo que parecía un tranquilo paseo va a convertirse en un intercambio de disparos de aúpa, ya que numerosos soldados saltarán a estas plataformas para detener el progreso de Snake. Poco más se puede decir de esta zona, ya que simplemente es de tránsito.



Master Miller va a revelar a Snake información muy importante acerca de los entresijos de la operación que está realizando.







12º escenario
EL ALMACÉN HELADO

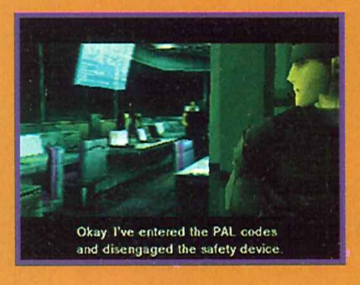
¿Os acordáis de Vulcan Raven, el tipo que manejaba el tanque? Pues Snake se lo encontrará de nuevo en este almacén en el que se convertirá en uno de los enfrentamientos más complicados y emocionantes de toda la aventura. Su poderosa arma obligará a Snake a esforzarse al máximo.



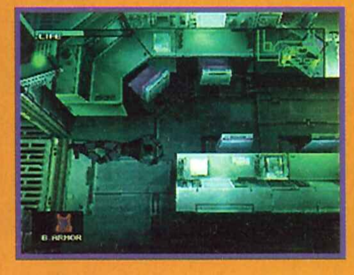




13º escenario
BASE SUBTERRÁNEA



Snake da por fin con la localización del Metal Gear. Es el momento de intentar inutilizarlo, aunque no será nada fácil. Habrá que poner en práctica todo lo que hemos aprendido durante la aventura. Durante este nivel nos encontraremos con un montón de sorpresas y podremos utilizar algún objeto que hasta ahora parecía inútil.





Un Pack de Lujo



Además de la edición normal, en la que se incluirán sólo los dos CDs del juego, Konami también pondrá a la venta un pack de lujo en que encontraremos un montón de sorpresas.

A saber: el juego, una camiseta, una chapa, una demo de «Silent Hill» y un álbum de cómo se hizo «Metal Gear» con ilustraciones.

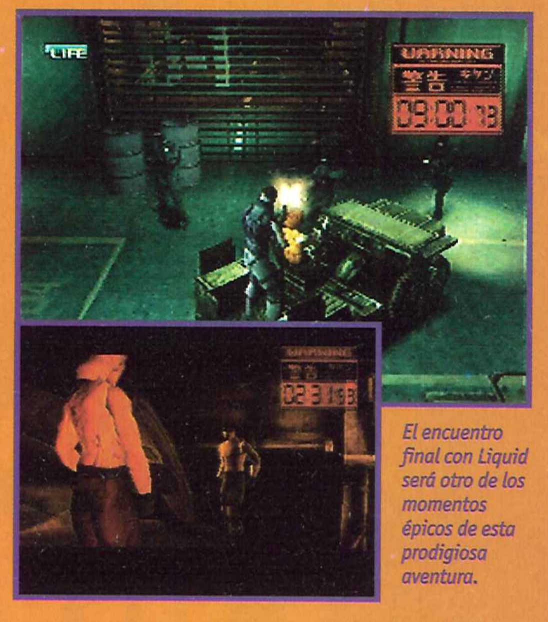
El precio de este pack será de 13.900 pesetas y se pondrá a la venta simultáneamente al juego normal, es decir, a primeros del mes de abril.



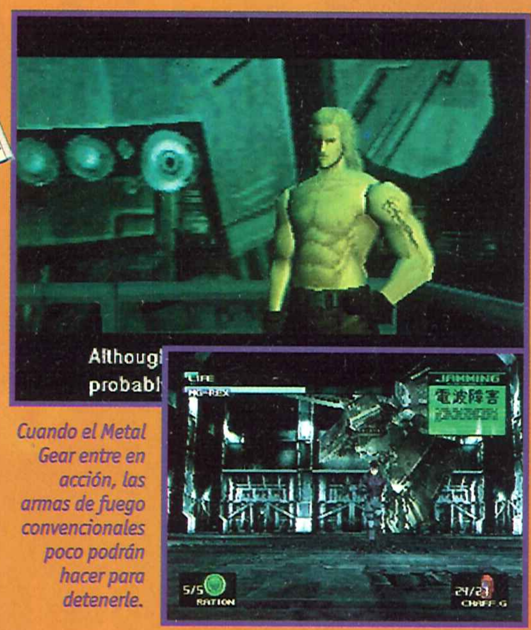
EL FINAL DE LA AVENTURA

Todavía quedan momentos de gran tensión, combates épicos y algunas sorpresas increíbles. Pero tranquilos, que no os vamos a desvelar más detalles para no reventaros el juego. Simplemente os dejamos con algunas imágenes de los últimos momentos de la aventura.

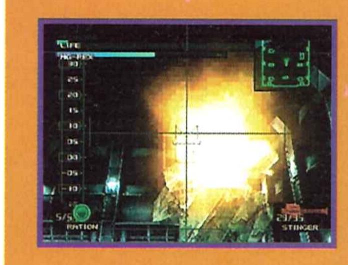
El mes próximo completaremos este largo serial con la review definitiva del juego en castellano. Os aconsejamos que no os la perdáis.



El encuentro final con Liquid será otro de los momentos épicos de esta prodigiosa aventura.



Cuando el Metal Gear entre en acción, las armas de fuego convencionales poco podrán hacer para detenerle.





• TEKKEN 3 •

Guía completa de 39 páginas con TODOS los luchadores y TODOS los golpes.

• HEART OF DARKNESS •

17 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en TODAS las carreras.

• MEDIEVIL •

Te contamos en 12 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante "shoot´em up".

• CRASH BANDICOOT 3 •

8 páginas con la solución a TODOS sus complicados enigmas.

• TENCHU •

Descubre en 16 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver esta genial aventura.

• MEDIEVIL •

TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas.

• SPYRO THE DRAGON •

Descubre en 43 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver esta genial aventura.

¿Todavía no las tienes?

Nº 1

ESPECIAL HOBBY CONSOLAS

Guías Imprescindibles PlayStation

AGOTADA

Tomb Raider (I y II) · Final Fantasy VII · Oddworld: Abe's Oddysee · Broken Sword (I y II) · Street Fighter EX Plus α · Dragon Ball: Final Bout

...y más de 1000 trucos para TODOS los juegos.

BROKEN SWORD / BROKEN SWORD II
12 páginas con todas las claves para resolver esta emocionante aventura gráfica

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA
TODOS los golpes, TODOS los luchadores, TODOS los trucos

RESIDENT EVIL
Descubre en 6 páginas todos los pasos de esta sensacional aventura

DRAGON BALL FINAL BOUT
Revelamos TODOS los trucos junto con TODOS los personajes de esta sensacional saga

ABE´S ODDYSEE
36 completísimas páginas que te ayudarán a llegar al final de este genial juego

FINAL FANTASY VII
Descubre en 24 páginas todos sus trucos y enigmas

TOMB RAIDER I Y TOMB RAIDER II
Te contamos en 36 páginas todas las claves para completar las dos aventuras

Nº 2

ESPECIAL



695 pesetas

Guías Imprescindibles
PlayStation



Resident Evil 2 · Alundra · Men in Black · Forsaken · Dead or Alive · Gran Turismo

Mapas, claves, soluciones, golpes, trucos...

RESIDENT EVIL 2
Guía completa de 45 páginas con TODOS los mapas y TODAS las claves para escapar de los zombies

GRAN TURISMO
20 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en las carreras

FORSAKEN
Te contamos en 31 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante "shoot´em up"

MEN IN BLACK
8 páginas con la solución a TODOS sus complicados enigmas

ALUNDRA
Descubre en 28 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver este genial Juego de Rol

DEAD OR ALIVE
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas

CUPÓN DE PEDIDO

PLAY

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3)
Al precio de 695 PTA cada una (sin gastos de envío)

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
☐ Contra Reembolso (sólo para España)

Fecha y Firma

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 91 654 84 19 ó 91 654 7218. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 91 654 58 72

ES UNA PUBLICACIÓN DE HOBBY PRESS

NAMCO QUIERE PUGNAR POR EL TRONO DE LA VELOCIDAD

RIDGE RACER TYPE 4

Si ha habido una saga que ha sido santo y seña de la velocidad en PlayStation esa ha sido «Ridge Racer». Con el paso de los años, la competencia se ha vuelto durísima y hemos visto auténticas obras maestras en este género. Pero una compañía como Namco siempre aspira a lo máximo y por eso está a punto de lanzar la cuarta entrega de su famoso juego de coches, con innovaciones suficientes como para hacerle frente al monstruo del género, «Gran Turismo». Esto es, en propias palabras de Motomi Katayama -jefe de diseño de «R 4»-, lo que nos ofrecerá esta nueva producción que saldrá el mes próximo a la venta en España.



Técnicamente ofrece un aspecto impecable, y su control parece muy bueno.

Tener como rival a «Gran Turismo» supone todo un handicap.

SOBRE EL JUEGO

¿Cuales son las mejoras de «R4» con respecto a las anteriores versiones?

Muchas. Los gráficos, las técnicas de dibujo, rutinas de colisión, efectos gráficos y de sonido, variaciones en el control, equilibrio, banda sonora... todo ha sido muy mejorado.

Cuéntanos algo acerca del modo Gran Prix.

Los jugadores son supuestos pilotos de alquiler. Hay cuatro equipos a elegir, y el jugador escogerá fichar por alguno de ellos. Tendrán incluso su propio manager. El objetivo es llegar a ser un campeón en el Gran Premio "Real Racing Roots". Tienes que ganar ocho carreras en total para conseguirlo, divididas en diferentes niveles. Si se consigue, se añadirán nuevos coches al catálogo.

¿Será compatible con el Dual Shock"

Sí, por supuesto, y con el JogCon y el NegCon de Namco. Con cualquiera de ellos la diversión está asegurada.

¿Qué aspectos son los más destacados del juego?

Todo el mundo podrá sentir la frescura y la diversión del juego sin necesidad de poseer grandes habilidades, y disfrutando de las diferencias que implica la elección de diferentes equipos. Especialmente me gustaría animar a toda la gente a quienes no les han acabado de gustar otros juegos de coches a que probarán éste. Creo que tiene los mejores gráficos que se han visto en un juego de coches y su banda sonora es mucho más sofisticada. Además su estructura impide que los jugadores se aburran y anima a jugar muchas veces.

¿Por qué no contará el juego con un Modo Arcade?

Ya sé que otros juegos la tienen, pero creo que «R4» puede proporcionar toda la diversión gracias a su Gran Prix Mode, que además está acompañado por un modo Time Trial y otro para dos jugadores.

¿Estará traducido al castellano?

Sí, por supuesto.






SOBRE LA TECNOLOGÍA

Los efectos de luz en los escenarios son impresionantes. Háblanos de ellos.

Sí, la verdad es que hemos puesto mucho empeño en ese aspecto.

Para conseguir el mayor realismo, tanto los objetos móviles como los coches tienen fuentes de luz en tiempo real, y los mapeados del cielo y los edificios cuentan con fuentes de luz realizadas mediante avanzadas herramientas de programación.



Motomi Katayama, es el jefe de diseño del juego, y aunque su trabajo se centra en los simuladores de coches, se considera un gran fan de los juegos de rol de Super Nintendo.

¿A cuántos frames por segundo correrá la versión PAL?

A 25 frames por segundo.

¿Cuánto tiempo habéis tardado en programarlo?

Un año y medio.

¿Cuál ha sido el elemento más difícil de programar?

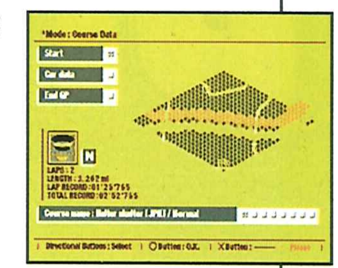
Todos han sido muy difíciles, porque nuestro objetivo ha sido crear el mejor juego de coches para PlayStation.

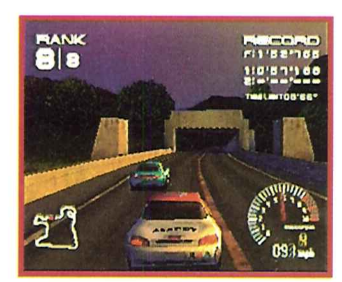
¿Habéis logrado algo nuevo con PlayStation que no hubiérais logrado antes?

Hay varios elementos que me gustaría destacar en ese sentido: el "gouraud shading" (coloreado de cada vértice de los polígonos para reducir al máximo las vibraciones, suavizar los bordes y dar una mayor solidez a los objetos), los efectos de luz en tiempo real y el logro de conseguir que las repeticiones sean idénticas a las carreras.

8 Circuitos diferentes

"Hay ocho circuitos. Si ganas el Gran Prix Mode se podrán recorrer a la inversa en el Time Atttack Mode, lo que hará un total de 16 circuitos. Pero además habrá unos cuantos secretos que pueden aumentar aún más las posibilidades del juego".





Los efectos de luz del juego serán realmente asombrosos.



Todos los decorados presentarán un aspecto muy sólido.



Nuestro manager aparecerá tras cada carrera en el modo Gran Prix.



No faltará un divertido modo para dos jugadores a pantalla partida.



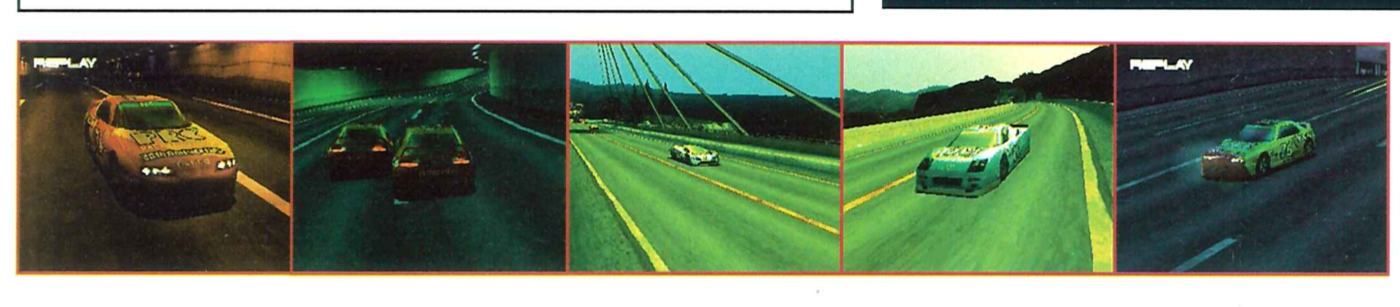
48 modelos, 300 coches

"El juego cuenta con cuatro vehículos diferentes al principio, que pueden convertirse en 300 coches al final del juego. En realidad se trata de 48 modelos diferentes, a los que se les aplican distintas variantes (alerones, faros, colores...) que al final dan esa elevada cifra".

SOBRE EL GRAN RIVAL (Gran Turismo)

¿Os ha obligado «Gran Turismo» a cambiar algunas directrices en este «R4»?

Mucha gente me pregunta lo mismo. Para nada. Cuando lo vi pensé que era un gran juego, y que ayudaría a que el género de la velocidad aumentará su prestigio, pero no hizo que cambiará mi idea inicial de «R4». En nuestro juego se pueden hacer cosas que son imposibles en la realidad, y eso es lo que le hace tan atractivo.



"En las repeticiones hemos incluido cámaras que serían inviables en la realidad. Lo que buscamos es espectáculo".





Driver

¡Rápido, sigue a ese coche!

¡Allí está, es su coche! ¡Cuidado, que acelera! ¡Pisa a fondo! Ha girado a la izquierda... ¡Un peatón! ¡Esquívalo! Todavía le veo... ¡Frena! Se ha metido en el callejón. ¡Le tienes, le tienes!... Así será «Driver». Así de rápido. Así de emocionante. Así de divertido.

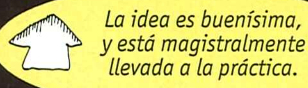
«Driver» es uno de los títulos que estamos esperando con más ganas en la redacción. Sus persecuciones, de las que ya os hablamos en el número pasado, nos impresionaron tanto que vamos tachando en el calendario los días que faltan para que salga. Y es que el juego que Reflections está programando para GTi tiene un planteamiento atractivo como pocos.

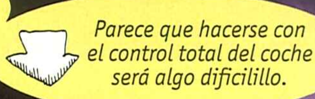
Lejos del típico concepto de carreras de velocidad, «Driver» os propondrá que os ganéis la vida con vuestro coche de otra manera. ¿Qué tal trabajando para la mafia? Total, es un trabajo como otro cualquiera, aunque hay que reconocer que con algo más de acción.

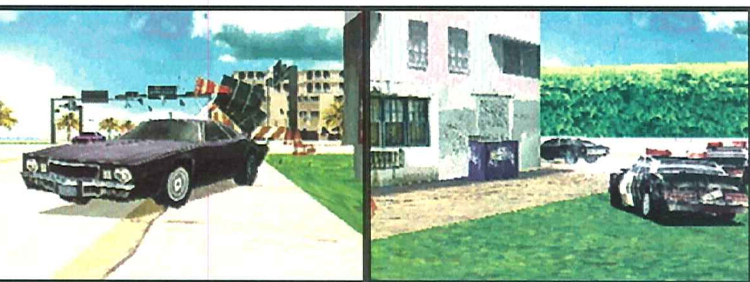
Todas las misiones que tendréis que cumplir en cada fase desembocarán en una espectacular persecución callejera en la que unas veces jugaréis el papel de perseguidores, mientras que en otras os tocará dar esquinazo a la "pasma" que os pisará los talones. Y como nunca podréis saber lo que vais a tardar en conseguir vuestro objetivo, cada nivel podrá durar apenas unos segundos o alargarse varios minutos.

La ambientación será fabulosa, con cuatro ciudades diferentes (Los Angeles, Nueva York, Miami y San Francisco) en las que la vida transcurrirá con normalidad: estarán llenas de peatones y tendrán el tráfico habitual. Por sus calle pasaréis a toda velocidad con vuestro coche, mientras suena una música funk "setentera" que le pondrá un espléndido toque Tarantino a la acción.

Ya lo sabéis. Procurad tener libres las próximas semanas, porque el capo de la mafia estadounidense seguramente tenga un trabajito para vosotros. Y nos han dicho que no acepta un "no" por respuesta...


La idea es buenísima, y está magistralmente llevada a la práctica.

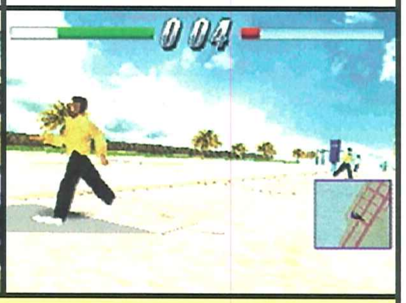

Parece que hacerse con el control total del coche será algo dificilillo.

La ambientación del juego os recordará a la de una película de acción de los 70. Los modelos de coches que aparecerán y la banda sonora totalmente "funky" que acompañará a la acción le pondrán una atmósfera especial a cada fase. Después, una opción para repetir vuestra actuación colocando las cámaras como si de un director de cine se tratara, os regalará escenas increíblemente espectaculares.

Acción en una ciudad corriente

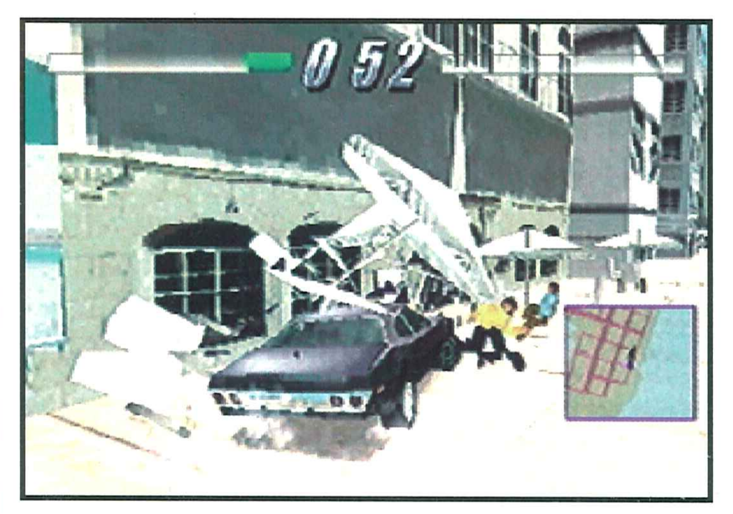


El desarrollo de «Driver» tendrá lugar en cuatro ciudades diferentes de los Estados Unidos: San Francisco, Los Angeles, Miami y Nueva York.

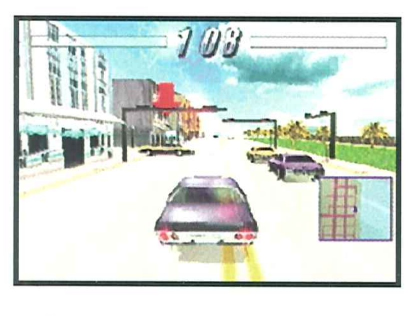
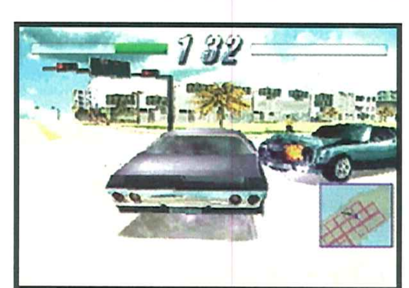
Allí os vais a encontrar el tráfico habitual de cualquier ciudad normal, y también peatones paseando por las calles, así que deberéis tener especial cuidado para no chocaros o acabar atropellando a alguien.

Por cierto, el seguimiento de las cámaras será absolutamente de película.

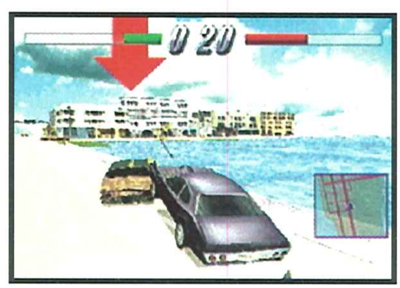




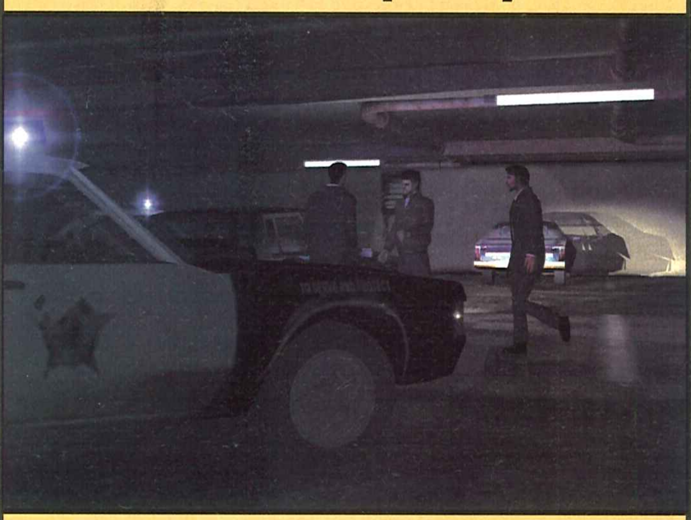
El trabajo que ha hecho Reflections con los gráficos de «Driver» es espléndido. Tendréis libertad total para entrar hasta por el callejón más escondido de unos escenarios amplísimos.

«Driver» no va a ser un juego de coches al uso. Mezclará velocidad y acción en un concepto que imita las típicas persecuciones de las películas.

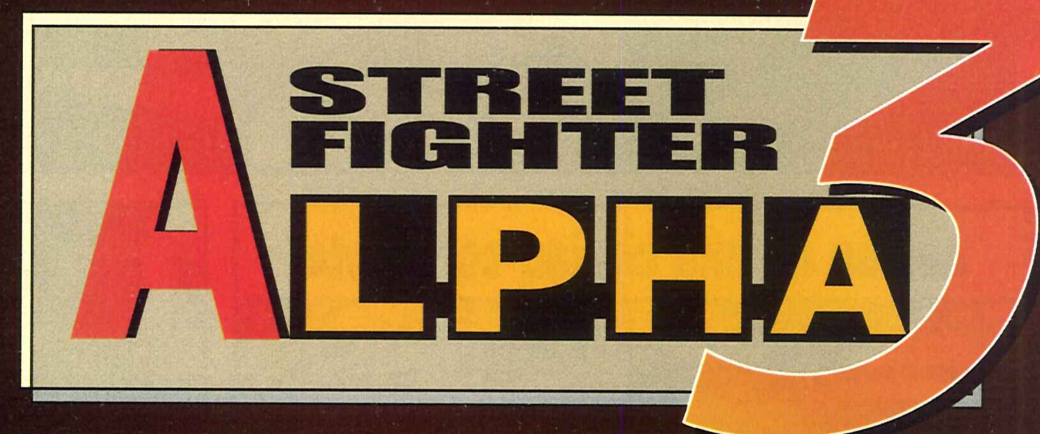



Una historia de polis y cacos



El argumento del juego será como el de una película policiaca. Recibiréis órdenes del tipo: "Duval nos debe dinero, y va hacia el aeropuerto. Detenle antes de que llegue, y nosotros haremos el resto". ¿Os apetece meteros en líos?

Los viejos guerreros nunca mueren



Capcom parece dispuesta a recuperar su reinado en el terreno de la lucha. Si su incursión en las 3D con «Rival Schools» fue magistral, en los próximos meses anuncia el regreso de estos míticos personajes que ya forma parte de la historia de los videojuegos.







Por enésima vez consecutiva se reúnen los mejores luchadores de la Tierra para dilucidar quién es el más fuerte. Ryu, Bison y compañía están dispuestos a demostrar que por «Street Fighter» no pasan los años, y se han puesto al día para hacer estallar muy pronto nuestra PlayStation con un espectacular juego de lucha en 2D.

La increíble cifra de 31 luchadores se dará cita en un juego que mezclará la lucha más salvaje con algunos tintes de los juegos de rol, y que nos permitirá disfrutar de los míticos personajes de la saga que, para esta ocasión, habrán visto mejoradas sus animaciones y aumentado su repertorio de golpes.

El sistema de juego continúa siendo el mismo, pero a la tradicional lucha "uno contra uno" en dos dimensiones, se han unido esta vez nuevos modos de juego, entre los cuales nos sorprenderá una especie de World Tour en el que podremos ir mejorando nuestras características y descubrir nuevos modos de juego según vayamos logrando victorias en cada combate.

«Street Fighter Alpha 3» mantendrá el aspecto gráfico de sus predecesores, aunque nos sorprenderá con algunos luchadores nuevos, nuevas localizaciones y unas animaciones mejoradas.

Entre las novedades jugables que ofrecerá «Street Fighter Alpha 3» nos encontraremos con una tercera barra de energía en la que se medirá nuestra capacidad defensiva, de modo que sólo se nos permitirá parar una serie de impactos sin recibir ningún daño si la tenemos completamente llena. De lo contrario, lo mejor será recurrir a la posibilidad de esquivar los ataques del adversario.

Además de estas innovaciones, la antepenúltima entrega de la saga de lucha más famosa de todos los tiempos incluirá una serie de golpes especiales capaces de acabar en un instante con nuestro rival, y que tendrán un efecto realmente espectacular.

«Street Fighter Alpha 3» promete mantener toda la acción y el carisma de sus anteriores entregas, y dentro de muy poco podremos disfrutarlo en nuestra consola.





Son todos los que están y están todos los que son



Una de las bazas más interesantes de «Street Fighter Alpha 3» es su cantidad de luchadores: un gran número de combatientes sacados de los anteriores «Street Fighter» y otras joyas de Capcom como «Final Fight», y que mostrarán un aspecto de lo más variopinto.



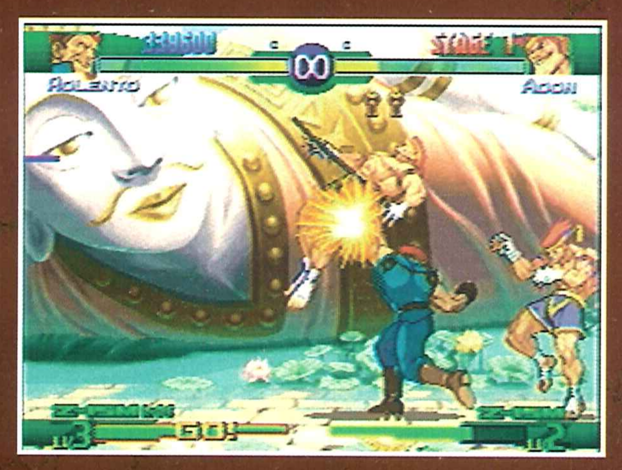


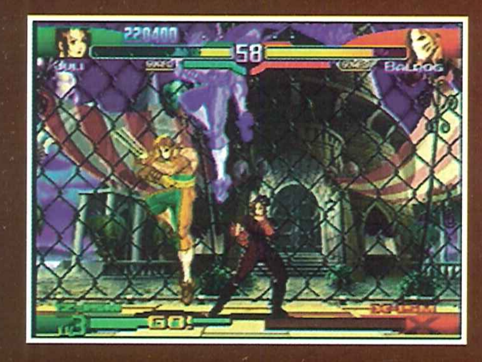


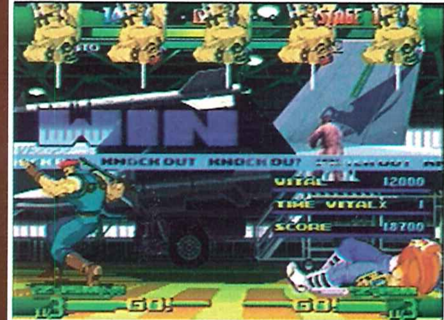
Entre las innovaciones encontramos una nueva barra de energía que nos marca nuestra capacidad defensiva. Con ella a tope, podremos parar muchos golpes de otro modo demoledores.



Antes de cada combate se nos va a dar la posibilidad de escoger los golpes especiales de nuestro personaje, un detalle que añade mayor variedad al desarrollo de nuestro World Tour.



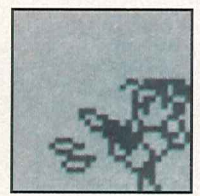


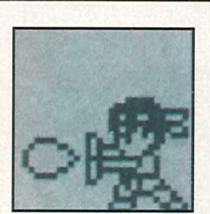


Los luchadores más famosos del mundo de los videojuegos, regresarán cargados de todo su carisma y espectacularidad.

Luchadores de bolsillo







«Street Fighter Alpha 3» será uno de los primeros juegos compatibles con el Pocket Station de Sony. Ya podéis comprobar el aspecto que tendrán nuestros luchadores en su versión más diminuta. El juego nos ofrecerá la posibilidad de subir el nivel de nuestros luchadores en cualquier parte, y después jugar en nuestra PlayStation con las nuevas ventajas adquiridas.









viva FOOTBALL

Si te gusta el fútbol y te apasiona la historia de los mundiales, estás de suerte, porque de la mano de Virgin llega «Viva Football», un título que pretende hacernos sentir de nuevo la magia del mejor fútbol jamás visto.

Para ello, Crimson Studio (el equipo de programación de «Viva Football»), nos ofrecerá un juego basado en los últimos 11 mundiales de fútbol, es decir, desde 1958 hasta 1998. Y no como mera circunstancia, ya que el máximo objetivo de este juego será imitar hasta el último detalle todos y cada uno de los mundiales disponibles.

¿Qué significa esto? Pues ni más ni menos que casi 200 equipos diferentes, más de 16.600 jugadores, 300 estadios, partidos en blanco y negro (en los años más antiguos, claro), los calendarios auténticos... absolutamente todo será igual a como fue en la realidad. ¿Impresionados?

Pues todavía hay muchos detalles más. Por ejemplo, cada selección contará con la plantilla real que estuvo presente en cada mundial, de forma que, por ejemplo, España contará en 1986 con Michel, Butragueño y compañía, mientras que en 1998, estarán Sergi, Raúl... Además, los jugadores acusarán el paso del tiempo, de forma que Maradona, en 1986, será una verdadera máquina, pero en Italia 90 los kilos habrán hecho estragos en su juego. Para rizar el rizo, hasta los trajes de cada selección han sido respetados a lo largo del tiempo, conservando sus características reales.

Por otra parte, el juego contará con varios modos: el modo historia, que nos permitirá jugar cualquier mundial desde 1958 con clasificaciones previas si queremos); entrenamiento, para ensayar nuestras jugadas; y amistoso, en el que tendremos la atractiva posibilidad de enfrentar a dos selecciones de distintas épocas, aunque sean del mismo país. Esto dará lugar a encuentros tan sugerentes como la España de Kubala contra la de Clemente, o la Francia de Platini contra el Brasil actual... vamos, una pasada.

Pues bien, si todo esto os ha despertado la curiosidad, estad atentos al mes que viene, que será cuando podamos valorar a fondo este interesante título que nos ofrece Virgin.

¡QUE VIVA EL FÚTBOL!



Aquí vemos enfrentándose en el 94 a dos míticas selecciones: Alemania y Holanda. Matias Sammer prueba fortuna ensayando un disparo que sale rozando la escuadra.



Podremos organizar partidos imposibles, como este en el que se enfrentan la selección de Brasil del año 58 con la del 98... Cuarenta años las separan.

La verdad es que poder jugar con selecciones nacionales de toda la historia del fútbol es una auténtica gozada: ¿Qué tal echar un partidillo con la España de Juanito, Alessanco, Santillana, Gordillo y demás?





Nostalgias monocromáticas









Uno de los detalles más curiosos del juego lo encontramos al jugar los mundiales más antiguos, como los del 58 o el 62. Aquí, la pantalla se nos mostrará en blanco y negro, tal y como la gran mayoría del mundo lo recuerda de las retrasmisiones de TV.



Virgin ha recopilado en un solo compacto toda la historia del fútbol, completando así un juego para auténticos mitómanos.



A la última moda

La historia ha sido respetado hasta tal grado que los trajes de una misma selección cambiarán según el mundial que nos encontremos jugando.

En estas pantallas podéis observar, a la izquierda, el traje de España en 1958, y en la imagen de la derecha, el que portó en el mundial de Francia 98.

Desde luego, detalles no le faltan al juego.







Los jugadores también harán gala de una serie de animaciones relacionadas con otros aspectos del juego, como las típicas reclamaciones al árbitro.

No os perdáis las celebraciones "interactivas" de los goles: podremos elegir nosotros mismos, con el pad, los movimientos que queremos que haga el jugador.

Las repeticiones nos ofrecerán libertad total con la cámara, de forma que podremos colocarla en cualquier lugar del estadio, o incluso fuera de él.

¡Que empiece la fiesta!

MARIO PARTY



Como toda obra de Miyamoto, promete diversión sin límites.

Tras unas partidas, los juegos empiezan a repetirse un poco.



El objetivo de esta competición no es otro que ser proclamado la mayor SuperStar de entre todos los personajes del genial Miyamoto.



Los enemigos habituales de la saga de Mario también estarán presentes. Aquí tenéis al monstruoso Bowser.

Mario y todos sus amigos (y enemigos) están celebrando una fiesta por todo lo alto. Después de tantas aventuras juntos, se merecían un homenaje. Sin embargo, ahora todos discuten sobre quién de ellos es la mayor Súper-Estrella. Bien, ¿por qué no realizar una pequeña competición para averiguarlo?

Con este fin, los personajes más famosos de Miyamoto (léase Mario, Luigi, la princesa Peach, Donkey Kong, Wario y Yoshi) se lanzarán a participar en una competición al más puro estilo del conocido juego de tablero "Party". Para quien no lo conozca, la mecánica consiste en ir avanzado por turnos mediante tiradas de dados y, cada vez que haya pasado una ronda de tiradas, (o al caer en determinadas casillas), los 4 competidores entrarán en uno de los 50 mini-juegos que forman la base de este juego.

El objetivo en sí es conseguir el mayor número posible de estrellas y monedas al competir en estos cortos (pero intensos) mini-juegos, con el fin de que, al acabar la partida, seamos proclamados la mayor Súper-Estrella del mundo de Mario.

Así las cosas, tendremos que pescar monedas en el mar, excavar en busca de un tesoro, saltar a la "comba en llamas", participar en una carrera de vagonetas... y un montón de jueguecillos más que resultarán tan originales como divertidos.

Pero no queremos desvelaros más cosas: sólo diremos que, dentro de un mes volveréis a sentir en vuestras propias carnes toda la adicción y diversión que sólo el genio nipón Miyamoto puede imprimir a un videojuego.

Formas de jugar



En algunas ocasiones, uno de los personajes tendrá que intentar ganar el juego, mientras los otros tres tratan de impedírselo a toda costa.



Otra posibilidad es, al caer en la casilla adecuada, participar en un mini-juego de forma individual, en el que los demás jugadores no se verán afectados.



En la mayoría de las ocasiones, los juegos consistirán en un todos contra todos, en los que la victoria de uno supone la pérdida de monedas por parte de los otros.



También puede ocurrir que, para jugar, debamos formar equipos de dos. En estos casos, la cooperación será la clave para lograr algunas monedas extra.



Las populares setas serán las encargadas de explicarnos las reglas de cada mini-juego. En inglés.

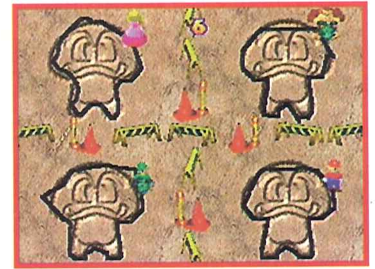


El campo de batalla



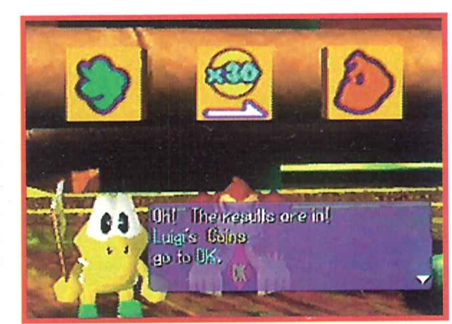
Estos son algunos de los tableros en torno a los cuales gira toda la acción en «Mario Party». Según la casilla en la que caigamos, podremos ganar o perder monedas, entrar a un mini-juego individual, pantallas de bonus, etc. Nuestra posición final en la clasificación está muy condicionada por la suerte que tengamos a la hora de caer en las casillas positivas.











Algunas casillas dan acceso a esta pantalla de bonus, en la que podremos robar monedas a otros competidores; pero también podemos perderlas...

Los Personajes

Tras el éxito cosechado en su momento por juegos como «Mario 64», «Yoshi´s Story», «Donkey Kong Country», o «Wario Land», los personajes más famosos de Nintendo, orgullosos ellos, están ansiosos de alzarse como la mayor Súper Estrella de la historia. ¿Quién tiene las de ganar? Indiscutiblemente, Donkey Kong es el más poderoso de todos, pero la agilidad de Luigi, la resistencia de Wario, la gran energía de Yoshi, ¿el encanto? de la princesa Peach y, por supuesto, el carisma y la experiencia de Mario, harán de esta divertida confrontación una de las más emocionantes y entretenidas que jamás hayáis visto en vuestra Nintendo64.





Y la saga de Capcom continúa...

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

Si creías que Capcom no podría darle más vueltas a la tuerca, échale un vistazo a estas páginas, porque se acerca «Marvel vs SF», un ¿nuevo? arcade de lucha en 2D que mezclará por enésima vez a los héroes de los comics Marvel con los famosos personajes de «Street Fighter».

Pese a ser en 2D, los gráficos son de gran calidad.

Queda la duda de si aportará suficientes novedades.

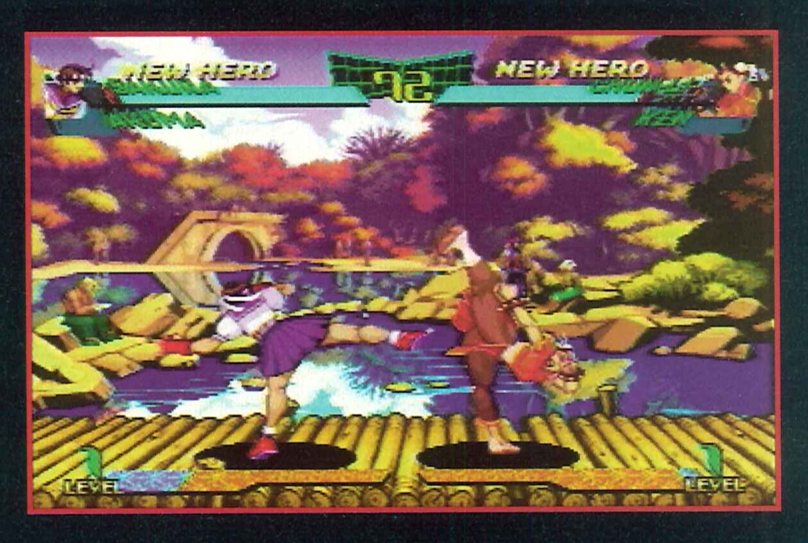
La compañía nipona se sabe de carrerilla la fórmula mágica para lograr el éxito, y no está dispuesta a perder el liderazgo en lo que a la lucha 2D se refiere.

Por ello, no van a perder la ocasión de basar esta versión de nuevo en la misma idea que «X-Men vs SF». Es decir, 17 emblemáticos luchadores, magias espectaculares, combos hiperlargos, escenarios extraaltos (para poder efectuar los gigantescos saltos que los luchadores son capaces de realizar)... y, por supuesto, toda la diversión que sólo Capcom ha sabido imprimir a este género.

Tampoco faltarán algunos detalles interesantes ya presentes en «X-Men vs SF», como la posibilidad de "alternar" a 2 luchadores, de forma que en determinados momentos el segundo aparezca en pantalla para ayudarnos a realizar un devastador golpe especial combinado. Vamos, que el inconfundible sello de Capcom estará de nuevo presente en todos y cada uno de los rincones de esta versión.

Quizás alguien pudiera empezar a achacarle (no sin razón) el excesivo parecido de esta versión con las anteriores, pero no es el momento de adelantar acontecimientos. Cuando el mes que viene este juego vea la luz, comprobaremos si posee suficientes virtudes como para convertirse en el nuevo líder de la lucha en 2D en PSX.













Por arte de magias... y combos.

Las magias seguirán siendo la parte más espectacular de todo el juego. Como ya viene siendo habitual, antes de poder ejecutarlas (lo cual no será muy complicado), primero deberéis llenar la barra inferior.



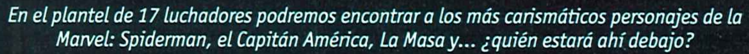




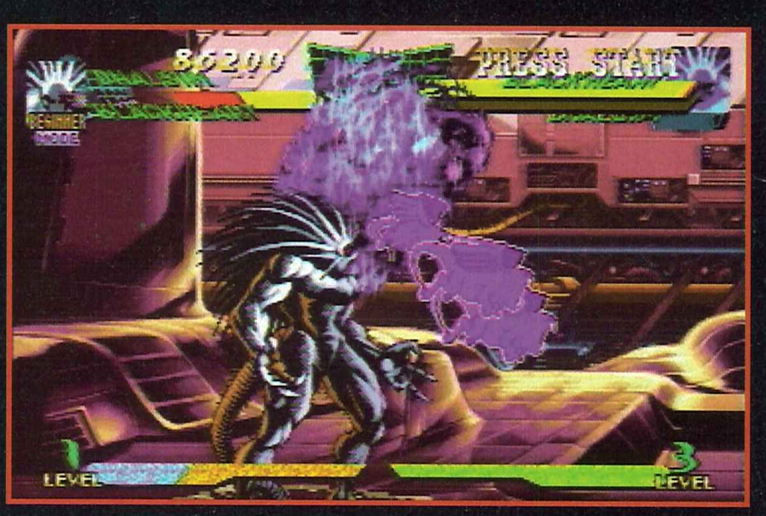
Los seguidores de Capcom el mes próximo tendrán ración doble: además de «S.F. Alpha 3», encontrarán en las tiendas este «Marvel Super Heroes vs S.F.».







En el plantel de 17 luchadores podremos encontrar a los más carismáticos personajes de la Marvel: Spiderman, el Capitán América, La Masa y... ¿quién estará ahí debajo?



A pesar de estar realizado en dos dimensiones, el juego ofrecerá un aspecto gráfico muy atractivo y los luchadores ejecutarán golpes y movimientos altamente espectaculares.









Normalmente, en los juegos de lucha solemos ser introducidos en escenarios en los que nuestra única misión es dar galletas al hambriento oponente. Pero ese concepto se ha terminado, porque Sony va a sorprendernos con un original juego que abarcará los géneros de lucha, de plataformas, de disparos, de estrategia...

Seguramente ya hayáis oído algo sobre él, ya que hemos publicado noticias en anteriores números y hemos destacado su opción de cuatro jugadores en alguna de ellas. Pero podemos deciros que «Tribal» será mucho más que eso. Más por su sistema de juego, que pretenderá unir en una sola pantalla las virtudes de la lucha con las de plataformas y estrategia. Y lo conseguirá mediante la inclusión de 11 personajes muy duros y muy mal hablados (a destacar algún taco de eclesiástica etimología, muy utilizado por los maledicentes castellanos), que ejecutarán golpes y llaves demoledoras y que se moverán por unos escenarios 3D que bien podrían formar parte de «Sonic 3D» o «Super Mario 64», ya que estarán repletos de ítems reforzadores, teletransportadores y trampolines. Además encontraremos unos lugares clave (que llaman banderas en los juegos de estrategia) que posibilitarán la victoria en cada combate, fase, encuentro, o comoquiera que se denomine este tipo de enfrentamientos.

Habrá que pasar por estas "banderas" cuando nuestro personaje despida destellos, indicador de que podrá cambiarlas a su color, pudiendo despedir destellos sólo uno de los contrincantes, con lo que las persecuciones y huidas (tipo "tú la llevas" de patio de colegio) serán contínuas a fin de conseguir ésta lucífuga virtud.

Varios modos de juego, entre los que destacará el de cuatro jugadores por su inherente diversión, unos luchadores sólidos, resultones y recubiertos por gruesas capas de tejido muscular, y un sonido caracterizado por una contínua indiscreción verbal de todos los personajes (además de una música basada en temas de rock duro), serán los puntos fuertes de este arcade, (por denominarlo de alguna manera, ya que une demasiados géneros para nuestra capacidad cerebral) que Sony traerá el mes próximo a nuestras PlayStation.

Todos los personajes son muy malhablados. Los escenarios.

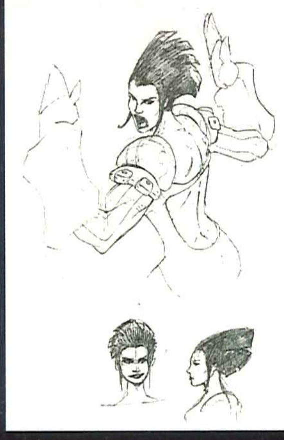


Excepto la ridiculez de algunas expresiones, nada que objetar.

UNOS TIPOS MUY DUROS

LOS PERSONAJES





El proceso de creación de los personajes comienza con el diseño a mano por los dibujantes, respetando las ideas de los productores, y termina con el diseño poligonal de los mismos. Así, encontraremos personajes masculinos y femeninos ataviados con trajes futuristas que serán los que les permitan desarrollar sus poderes especiales y exclusivos.





El mes próximo Sony pondrá a la venta este peculiar "beat´em up" en el que los luchadores deberán enfrentarse en amplios escenarios tridimensionales.



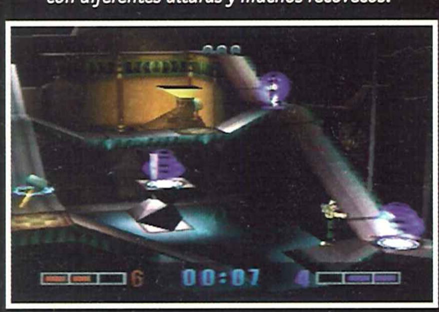




Los escenarios no serán meros rings, sino escenarios con diferentes alturas y muchos recovecos.



Los luchadores presentarán este imponente aspecto. Un poco poligonales, pero resultones.









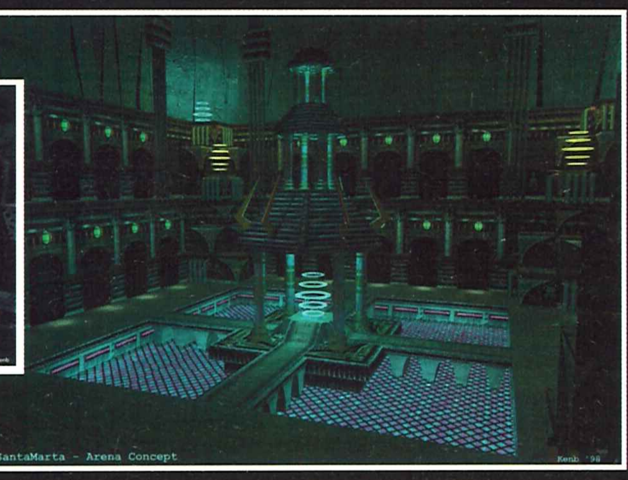
Si por algún aspecto destacará «Tribal», será por su modo de cuatro jugadores simultáneos, que permitirá enfrentarse con amigos y vecinos en un escenario lleno de trampas e ítems reforzadores, que pondrán las cosas aún más interesantes. Si pensáis haceros con él, pensad en un Multi-Tap.

LOS ESCENARIOS





Los novedosos escenarios, uno de los puntos más originales del juego, han pasado por el diseño en alta resolución -que podéis observar en estas imágenes- antes de ser reproducidos en los chips de PlayStation, donde no será posible alcanzar tanta resolución, aunque sí calidad.



Una nueva legión de bombas



¿Eres fan de la saga «Bubble Bobble»? ¿Te pirras por «Bomberman»? Si has respondido que sí, ¿qué resultado crees que daría mezclar ambos juegos? Pues nosotros te lo decimos: «Yoyo's Puzzle Park», una bomba de relojería que viene con ánimos de convertirse en el nuevo puzzle de moda.





Los gráficos del juego resultarán muy simpáticos y los enemigos nos atacarán de las formas más curiosas. Este refresco nos envía un chorro de burbujas.

La fórmula no puede ser más sencilla: cogemos el inconfundible estilo del mítico «Bubble Bobble» (aquel de los dragoncillos que lanzaban pompitas a sus enemigos), con sus plataformas y sus simpáticos personajes, y lo mezclamos con la mecánica de juego de «Bomberman» (es decir, tratar de acabar con nuestros rivales mediante el uso de bombas) y obtenemos «Yoyo´s Puzzle Park». Así, nuestra labor consistirá en ir de acá para allá cargados con nuestros explosivos eliminando a nuestros hilarantes enemigos hasta conseguir que no quede ni uno y podamos pasar a la siguiente pantalla. Simple pero enganchante a tope.

Lo complicado vendrá cuando dichos enemigos comiencen a inundar el escenario, cuando nos ataquen con algún arma o, peor aún, cuando tengamos que esquivar nuestras propias bombas en un caos de diversión que alcanzará momentos de auténtica locura.

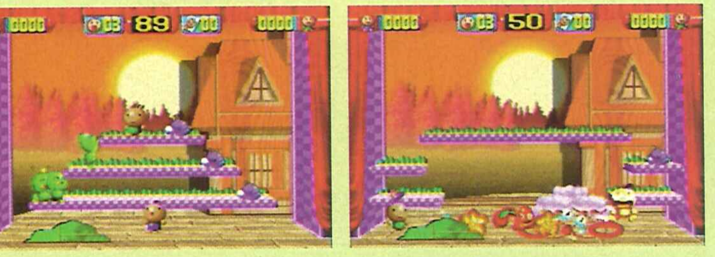
Como veis, el apartado técnico del juego no ofrecerá ningún tipo de virguería gráfica, pero la simpatía y colorido de sus decorados y personajes contribuirán al objetivo final de que nos lo pasemos "bomba" sembrando de explosivos la pantalla. Y si jugamos con un amigo, mejor aún.



Por su mecánica simple pero tremendamente adictiva, este título que nos llegará el mes próximo de la mano de Virgin promete convertirse en uno de los puzzles más divertidos para PlayStation.







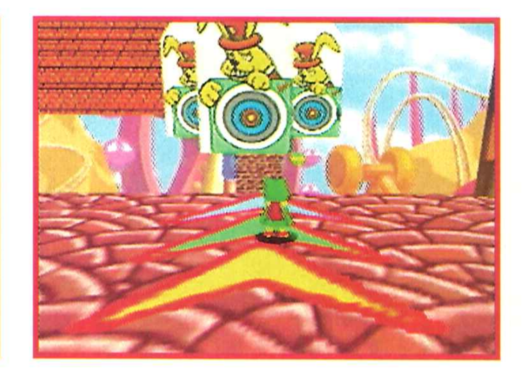
Dispondremos de un modo en el que dos jugadores podremos colaborar en la ardua tarea de limpiar la pantalla de enemigos. Esta opción resultará enormemente divertida ya que todo resultará mucho más sencillo.

Chameleon Twist 2

Su primera aparición en Nintendo 64 se saldó con un resultado discreto. Ahora, el camaleón de Sunsoft está dispuesto a regresar a la élite de la mano de una profunda renovación gráfica y jugable.







La mejoría gráfica respecto a la primera parte.

¡La lengua ha vuelto!

Los programadores de Japan System Supply han trabajado duro para lavarle la cara a un juego que no acabó de cuajar en su primera parte. El caso es que la idea de usar la lengua del camaleón Davy como herramienta para todo era original, pero ni los gráficos ni la jugabilidad dieron la talla entonces.

Ahora, sin embargo, todo tiene mucha mejor pinta. Los cambios van a empezar por el aspecto del propio protagonista, que no sólo va a estar bastante más guapetón, sino que además se traerá a otros tres colegas a los que también podréis controlar.

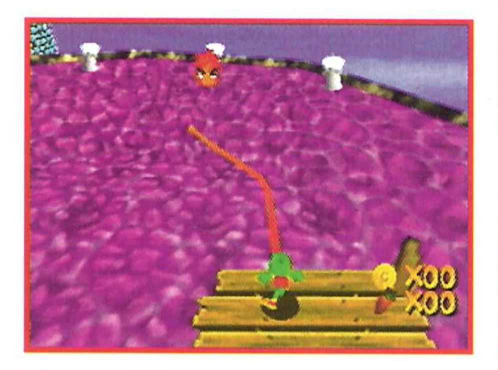
En cuanto al estilo de juego, «Chameleon Twist 2» va a continuar fiel a las plataformas "tipo Mario", aunque aquí tampoco faltarán las novedades: los seis mundos tendrán escenarios mucho más variados y alegres, y habrá dosis mayores de imaginación en cada una de las situaciones con que os encontréis. Para resolverlas contaréis, por supuesto, con la práctica lengua de vuestro camaleón, pero aparecerán otros elementos como un paracaídas con el que podréis moveros de una plataforma a otra.

La moraleja, en definitiva, es que lo que hemos visto de «Chameleon Twist 2» nos ha parecido bastante interesante en un género, el de las plataformas, que acostumbra a dar muchas alegrías a los usuarios de Nintendo 64. ¿Será ésta la próxima?

¡Ojalá le hayan metido un poco más de acción!



Las plataformas de «Chameleon Twist 2» os recordarán a las que disfrutasteis en «Mario 64». La renovación gráfica respecto a la primera parte será total en cada uno de los seis mundos del juego.





Una de las principales novedades será que ahora podréis elegir entre cuatro personajes para jugar. La mala noticia es que ya no habrá modo multiplayer para que se enfrenten.

La lengua del camaleón seguirá siendo vuestra principal arma, pero esta vez no será la única. También podréis utilizar un paraguas para superar las plataformas.







BLOODY ROAR 2

Despierta el animal que hay en ti

Los aficionados a la lucha recordarán que hace aproximadamente un año aparecía un original "beat'em up" en el que se nos daba la posibilidad de transformarnos en feroces animales. Pues bien, la secuela de aquel «Bloody Roar» está a punto de llegar a nuestra consola y, por lo que hemos visto, presentará un aspecto muy mejorado sobre su antecesor, con un mayor número de luchadores y un apartado visual impresionante. Preparaos para el retorno de las bestias de Hudson.

Las mejoras gráficas, y que por fin tenga un modo historia.

El número de luchadores nos sigue pareciendo algo corto.

La mecánica del juego se mantendrá respecto a la anterior entrega, aunque esta vez sí que se ha incluido un modo historia en el que se nos permitirá ir derrotando a nuestros enemigos mientras avanzamos por una interesante trama. El plantel de luchadores se ha visto renovado con la incorporación de cuatro nuevas fieras: el leopardo, el vampiro, un extraño insecto y también el camaleón, además de permitirnos controlar al enemigo final de la primera entrega y también a algún que otro personaje secreto.

Aparte de permitirnos la metamorfosis en bestia, «Bloody Roar 2» nos dará la posibilidad de ejecutar unos nuevos movimientos especiales que convertirán cada combate en un auténtico espectáculo, transformando la pantalla en una rejilla, y centrando la atención sobre los dos luchadores. Sin embargo, no todo serán novedades. Los que jugasteis a la primera parte seguro que echaréis en falta el botón "Rave", que nos permitía aumentar la velocidad en la ejecución de los combos y que ahora ha sido eliminado.

Una velocidad endiablada, una nitidez gráfica muy mejorada y unos escenarios tridimensionales variados y bien construidos, completarán un juego que tratará de hacerse un hueco entre las leyendas de la lucha para la consola de Sony. El mes que viene podremos disfrutar con el rugido de estas bestias feroces.



Dentro del plantel de luchadores encontraréis varios personajes nuevos. Este espectacular insecto mutante será uno de ellos.

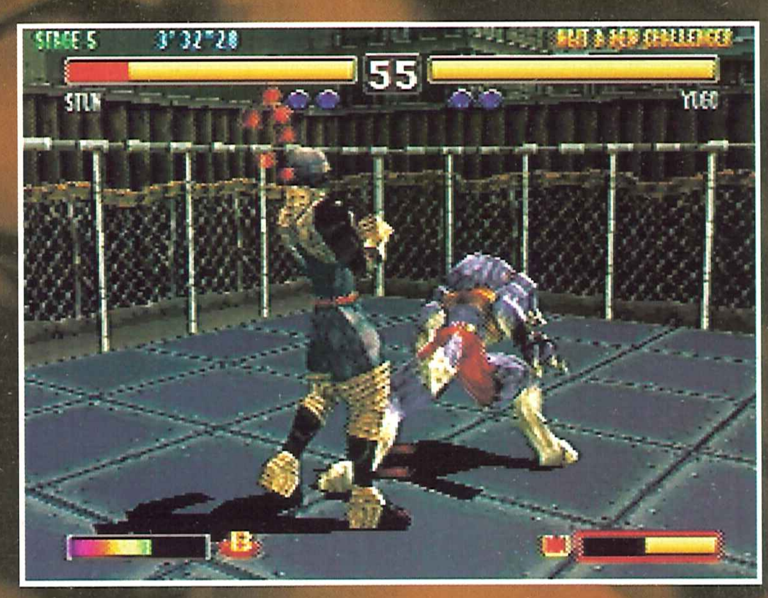
El golpe de gracia







Una de las innovaciones más interesantes de «Bloody Roar 2» será la inclusión de unos golpes especiales que transformarán cada escenario y destrozarán al rival con un golpe demoledor. Las imágenes hablan por sí mismas.



La cámara girará cuando ejecutéis ciertas llaves y golpes especiales para mostrarlos en todo su esplendor. Todos los escenarios estarán rodeados por una valla, pero podréis lanzar a vuestro rival contra ella y romperla.



Más y mejores luchadores





El plantel de personajes mezclará a viejos conocidos con una nueva generación de mutantes que tendrá un diseño más espectacular y variado. Un murciélago, un insecto o un camaleón son sólo un ejemplo de lo que nos vamos a encontrar en nuestro camino. Pero los nostálgicos no deben preocuparse, porque entre los personajes secretos no faltará algún curioso reencuentro.









Cuando os transforméis en bestia no sólo tendréis mayor poder, sino que también podréis hacer más golpes.

¡Combates en la oscuridad!



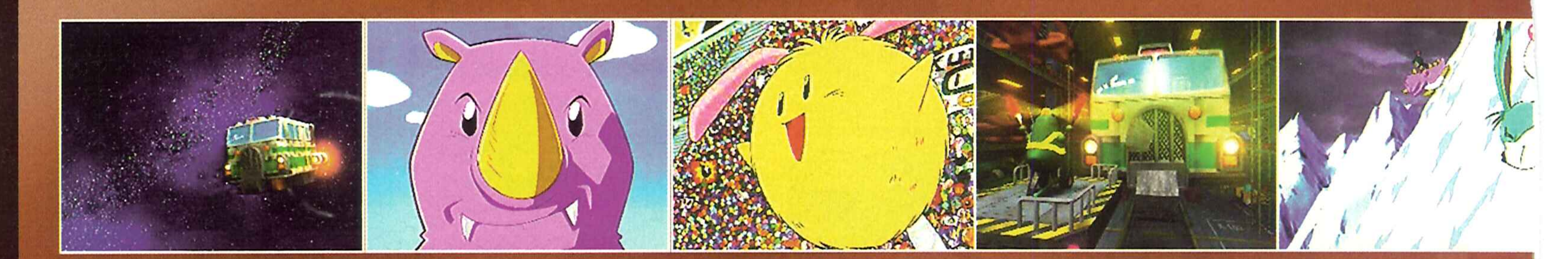
Uriko, a la izquierda, era el jefe final de la primera parte. Ahora, sin embargo, será elegible desde el principio.







Uno de los múltiples modos de juego que nos traerá este compacto, nos permitirá la posibilidad de combatir sin ningún tipo de escenario, en la más absoluta oscuridad. Eso sí, para darle un toque especial, nuestros luchadores dejarán una estela de luz tras cada movimiento.



BOMBERMAN FANTASY RACE

Bomberman se va a las carreras

La idea "made in Miyamoto" de enfrascar a sus personajes más carismáticos en alocadas carreras, también ha sido llevada a PlayStation. Capcom se ha apuntado a esta moda y el mes próximo nos ofrecerá un juego de carreras con el incombustible Bomberman como protagonista.





«Bomberman Fantasy Race» será un juego que mantendrá el estilo de los típicos arcades de velocidad, es decir, gráficos sencillos pero atractivos por su colorido, diversión rápida a través de un control sencillo y, sobre todo, simpatía, mucha simpatía.

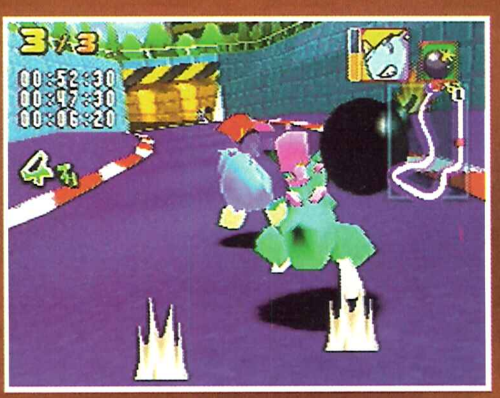
De hecho, el juego consistirá en alocadas carreras a lomos de unos dragoncillos (los mismos que veíamos en las versiones "normales" de «Bomberman»), en las que podremos valernos de una gran cantidad de ítems (los habituales de la saga) para vencer cada carrera, y entre los que encontraremos bombas por control remoto, relojes que paran el tiempo, aceleradores...

Hasta aquí no hay nada nuevo con respecto otros juegos similares. Sin embargo, para darle un toque de originalidad, Capcom ha optado por añadirle a todo este tinglado el factor monetario. Es decir, que, por ejemplo, para poder correr en un determinado circuito, nos veremos obligados a pagar una cierta cantidad de dinero, y si quedamos entre los tres primeros ganaremos un dinerillo útil para correr en otro circuito más caro, y así sucesivamente.

Pero el dinero no solo afectará a la participación en los circuitos. También podremos ahorrar para comprar algunos ítems (como bombas teledirigidas de mayor potencia, patines o corazones de energía), e incluso existirá la posibilidad de comprar otros dragoncillos cada vez más rápidos y fuertes.

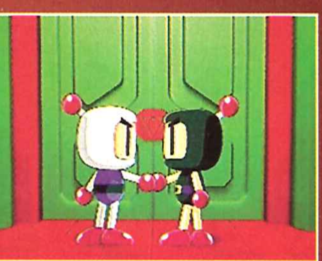
Este divertido título nos llegará el mes próximo de la mano de Virgin, y será entonces cuando podamos comprobar hasta dónde llega la diversión que promete.









Una bonita intro, que combinará el estilo manga con algunas imágenes renderizadas, se encargará de meternos de lleno en el mundo de las carreras de Bomberman.



La inevitable opción para 2 jugadores simultáneos estará, por supuesto, presente en «Bomberman Fantasy Race», con el aliciente de poder lanzarnos bombas y similares unos a otros. Como imaginaréis, la diversión se verá aumentada considerablemente.

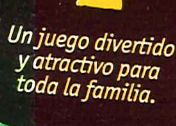
Pese al cambio de género, la diversión y la simpatía seguirán siendo los estandartes de este juego protagonizado por Bomberman.







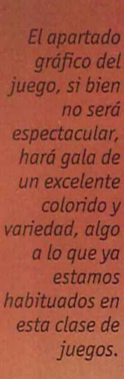

Estos son los seis personajes de la saga «Bomberman» entre los que podréis elegir para vuestras competiciones. Sin embargo, esto será una mera anécdota, ya que las diferencias entre ellos son inapreciables.



Un juego divertido y atractivo para toda la familia.

Habrá escasez en el número de circuitos.

El apartado gráfico del juego, si bien no será espectacular, hará gala de un excelente colorido y variedad, algo a lo que ya estamos habituados en esta clase de juegos.





El poder del dinero








El "vil metal" cobrará en este juego gran importancia, ya que, gracias a él, podremos comprar mejores monturas o nuevos ítems que facilitarán nuestras victorias. Aparte de esto, el dinero es necesario simplemente para poder participar, pues para correr en cada circuito primero habrá que pagar una tasa de inscripción.

KKND KROSSFIRE

Estrategia a tres bandas

La estrategia no es un género demasiado popular en el mundo de las consolas, pero sí en el sector PC. Y es gracias a su éxito en esta plataforma, que nos llega este juego a PlayStation bajo el sello de garantía de Infogrames.

Pensando en rivalizar con los maestros de la estrategia en tiempo real en PlayStation, Infogrames se ha estrujado las neuronas para ofrecer alguna innovación interesante con la que cautivar a los aficionados a este sesudo género. Su apuesta en este sentido consistirá en poner no a 2, sino a 3 bandos en liza, lo cual, en la práctica supone un gran cambio a la hora de idear nuestros sistemas de ataque y movimientos.

Y es que nuestras misiones no siempre se verán condicionadas por la necesidad de atacar a un mismo enemigo, sino que a veces será más sabio esperar a que los otros dos bandos se peleen entre sí, para luego alcanzar más fácilmente nuestro objetivo ante las mermadas fuerzas de nuestros oponentes.

Además, el juego incluirá una opción para dos jugadores, y un modo llamado "kaos", que se basarán en el enfrentamiento directo de todos los bandos entre sí, dos contra uno, etc... y que prometen diversión a raudales entre aquellos amigos que son aficionados a la estrategia y siempre han deseado poder medir sus fuerzas en una batalla.

Así que, cuando este juego salga a la venta el mes que viene, veremos si estas novedades son suficientes para que «KKND Krossfire» alcance el nivel de los grandes estrategas presentes en PlayStation.







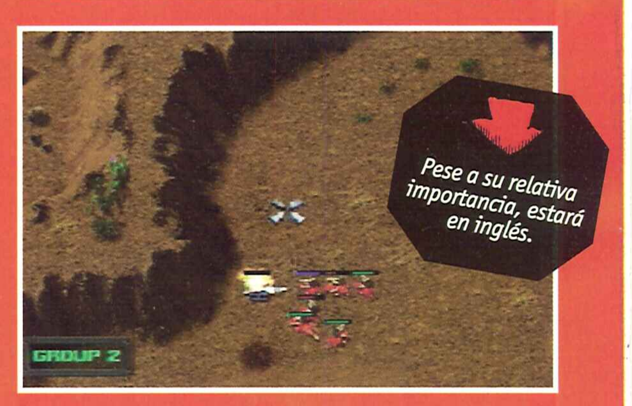


Los gráficos presentarán el reducido tamaño típico del género, pero estarán muy detallados y ofrecerán un atractivo aspecto.

El control será más sencillo de lo habitual en este género, por lo que no será muy difícil ir progresando. Otra cosa será el cumplir misiones...





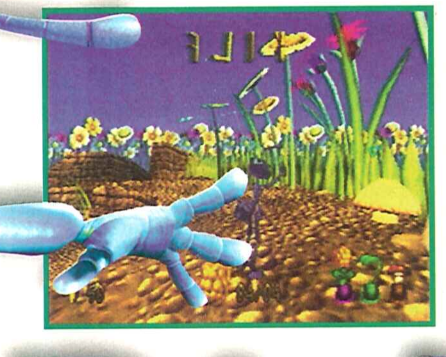




Antes de comenzar a jugar, un componente de nuestro bando se encargará de explicarnos nuestra misión muy detalladamente. Eso sí, sólo podrán aprovechar sus sabios consejos aquellos que dominen la lengua de Shakespeare, porque nos hablarán en un perfecto inglés.









Bichos

La vida según una HORMIGA

Hace años el sello Disney era sinónimo de calidad en videojuegos. Pero desde el dudoso «La Sirenita» (bof!) para SuperNintendo, la cosa fue decayendo hasta la mediocridad más acusada. Menos mal que Disney, con la inestimable ayuda de Pixar (autores de «Toy Story» para ambas consolas de 16 bits), ha vuelto a sus buenas maneras con este «Bichos», demostrando que quieren estar también en la vanguardia de los videojuegos.

De primeras, no se han limitado a las dos dimensiones, como en «Hércules», sino que, al más puro estilo «Spyro The Dragon», tenemos un amplio mundo 3D para explorar con la ayuda de nuestro carismático personaje, una hormiga concienciada y solidaria con su comunidad.

Abruptos caminos, llanuras, vegetación y obstáculos, todos con texturas muy naturales y adaptados al reducido tamaño de nuestro personaje, sirven de mapeado a esta aventura que destaca en principio por sus perfectamente animados personajes y sus muy detallados escenarios, aunque no son éstas sus mayores virtudes.

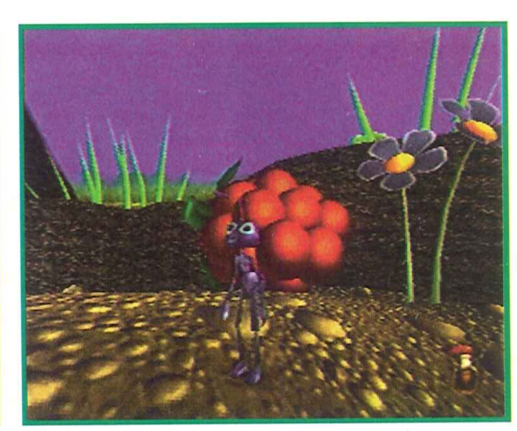
La diversión que produce el juego se basa, primero, en su total libertad de acción, lo que quiere decir que podemos ir por donde nos dé la gana, eliminar o no a los bichos que vayamos encontrando, buscar en los lugares que creamos que se esconde algo, utilizar nuestras habilidades en cualquier sitio... y todo a nuestro ritmo, sin tiempo límite ni nada parecido.

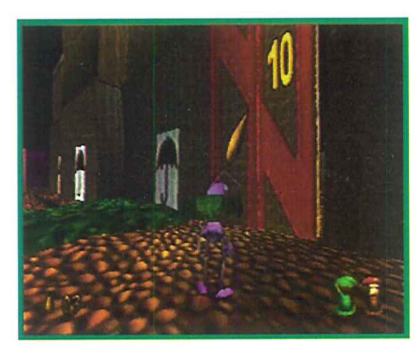
Como segundo punto a favor de la diversión, tenemos la increíble originalidad y variedad de las misiones a realizar. Desde algo fácil como recoger un número determinado de semillas en un laberíntico terreno, hasta sobrevolar agarrados a una flor los dominios de un ave insectívora, tendremos que resolver mil y una situaciones diferentes con el objetivo final de liberar a nuestros congéneres de su tiránico yugo.

Y es que, al igual que en la película -de la que se han incluido 35 cortes-, la aventura resulta apasionante y se va complicando hasta límites en los que uno duda sobre su capacidad intelectual, ya que la dificultad sube que da gusto, no sólo en la habilidad en el manejo de la hormiga, sino en los puzzles a resolver para pasar a la siguiente fase. Así, lo que en un principio puede parecer un juego ➤





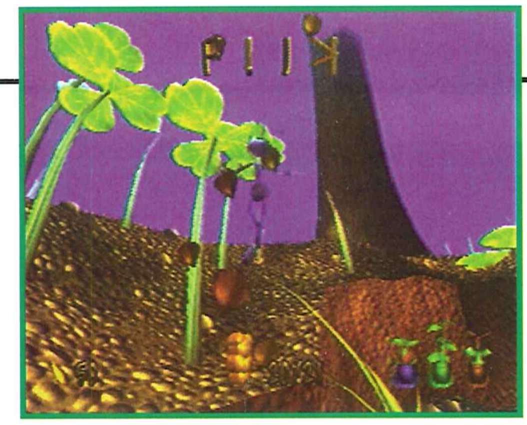




Cuando tengamos nuestra mochila a cuestas y podamos transportar objetos, empezaremos a encontrar puertas que lucen el número de granos de trigo necesarios para franquearlas.



«Bichos» está plagado de detalles y sorpresas que hacen que el aburrimiento y la monotonía sean incompatibles con este juego. ¿Que tal hacernos con este aparatoso recogedor de granos de trigo?



Conseguir las cuatro letras que forman el nombre del protagonista, nos dará, además de un montoncito de puntos y algo de autoestima, la oportunidad de completar al 100% la fase en cuestión



Micro-agricultura avanzada

Si encontramos una semilla podemos hacer que de ella crezcan una gran variedad de frutos. Pon una semilla de un color, salta sobre ella, y podrás servirte del fruto que hayas elegido para lo que quieras. Superútiles.

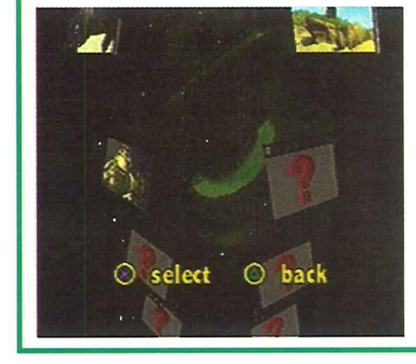












Al principio de cada fase se nos obsequiará con una escena de la película Bichos (o Bug´s Life, como prefiráis). También podremos dar un repaso a las escenas conseguidas, entrando en un menú donde están todas ordenadas.

El nuevo éxito de Disney en la gran pantalla se ha convertido también en una fantástica aventura en 3D.

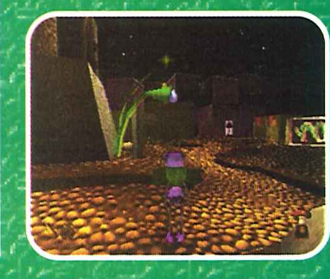


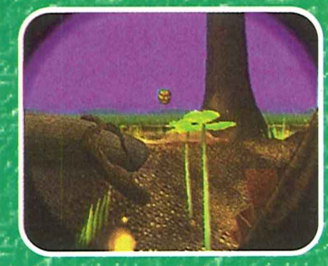


Para completar la colección de las 35 secuencias de la película que aparecen en el CD, habrá que completar al 100% cada fase. Esto significa que hay que coger todos los ítems, descubrir todos los caminos escondidos, y eliminar a todos los enemigos. ¡Cansa con sólo pensarlo!

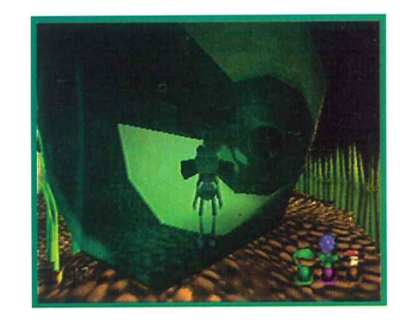
Pero, ¿has visto eso?

Si encontramos una hoja enrollada con gota de agua (que sirve de catalejo), podremos echar una ojeada a los alrededores para ver dónde está la salida de fase o un inalcanzable secreto.





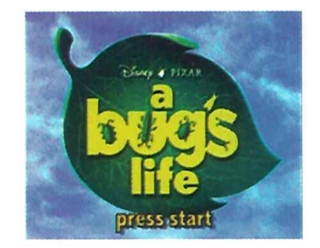


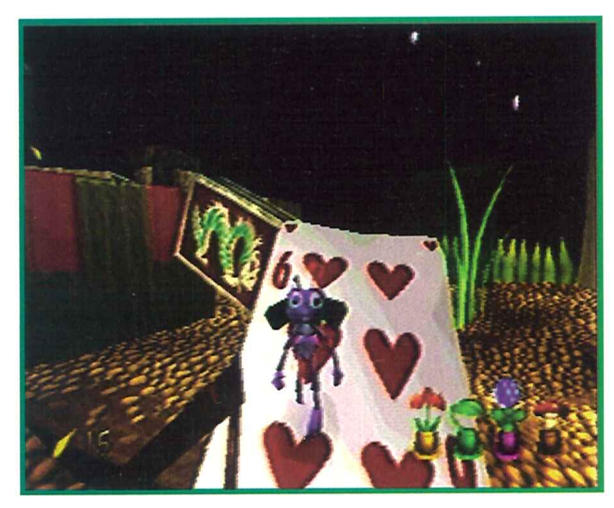




«Bichos» destaca por su elevada calidad gráfica y por la gran variedad de las situaciones a resolver.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	AVENTURA
Compañía:	DISNEY INTERACTIVE
Programación:	TRAVELLER'S TALES
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	N.D.
Niveles de dificultad:	- --
Memoria:	CD ROM







Posando para la cámara, la hormiga Flik nos muestra su última adquisición: un escudo en forma de pompa de savia que le protege de los insensibles enemigos.

GRÁFICOS: 93

Tanto en personajes como en decorados, el nivel es altísimo. Además, la sensación de ver un mundo gigantesco es genial.

SONIDO: 93

Sólo cabe exclamar un sentido "olé" por el doblaje al castellano, por los divertidos efectos y por la excelente banda sonora.

JUGABILIDAD: 88

Dificultad progresiva que llega a hacerse bastante alta. El mando analógico posibilita la precisión necesaria.

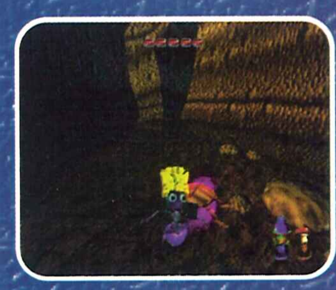
DIVERSIÓN: 92

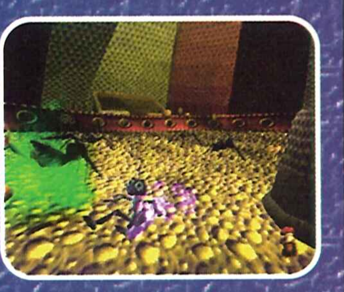
Es una aventura enormemente atractiva que requerirá de ti habilidad e inteligencia a partes iguales. Divertidísima y sumamente variada y original.

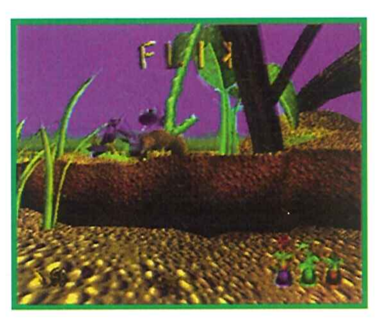
Como me enfade, veréis

Nuestro insecto es bastante tranquilo, pero además de buscar semillas y pasear por el campo, también sabe defenderse de otros bichos silvestres mediante el lanzamiento de frutos o con su propio trasero deslizante.

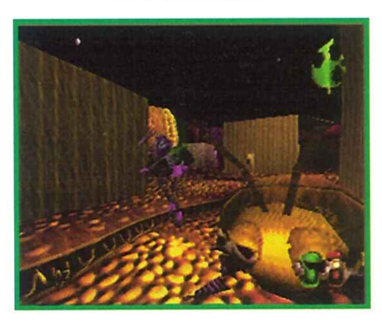








Encontraremos tiernos brotes herbáceos con los cuales, balanceándonos sobre ellos, podremos alcanzar lugares de otro modo inaccesibles.



VALORACIÓN: 92

Esto sí es un juego Disney. Perfección visual, perfección argumental y perfección en todos los apartados que intervienen en el juego. El atractivo de los decorados debido a las reducidas dimensiones del protagonista, la variedad de las misiones encomendadas, el carisma de Flik... en pocas palabras, la demostración de poderío de la casa Disney, ha sido suficiente para hacemos olvidar anteriores producciones y centrar nuestra atención, durante mucho tiempo, en «Bichos», el mejor título de esta compañía hasta la fecha. Una aventura muy recomendable para cualquier tipo de público.

➤ destinado a infantes adelantados (de esos que en vez de escribir a los Reyes Magos mandan e-mails a los familiares de más alto poder adquisitivo), termina por presentarse como una compleja aventura para expertos jugones, quienes deberán demostrar su inteligencia para llegar a completar el juego al cien por cien.

En resumen, «Bichos» tiene todo lo que se espera de una aventura, es decir, un personaje muy ágil y carismático con un montón de movimientos diferentes, decenas de niveles llenos de enemigos por explorar, y una presencia gráfica atractiva hasta decir basta, pero que también exige del jugador una dedicación plena, tanto para manejar al protagonista como para la exploración concienzuda de los intrincados escenarios.

Con todas estas virtudes, no podemos menos que recomendar encarecidamente esta sensacional aventura que además, está traducida y doblada al castellano. Un gran juego con el que Disney vuelve a situarse a la altura de los mejores.

Javier Domínguez

ALTERNATIVAS:

«Spyro the Dragon» tiene algo más de acción y duración, pero en cuanto a exploración y utilización del seso, queda por debajo. En cualquier caso, «Bichos» es un juego con gran personalidad y carisma, por lo que se hace perfectamente compatible con cualquier otra aventura plataformera que tengas.

¿TODAVÍA NO HAS OÍDO LO ÚLTIMO DE ZELDA?

Consigue el CD de la banda sonora original, gratis, con

NINTENDO ACCIÓN

REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

Nintendo Acción

SUPERTEST N64
Analizamos todos los JUEGOS y PERIFÉRICOS

Alucina con lo que viene para GAME BOY COLOR
Wario Land 2
Legend of Zelda DX
V-Rally
Mortal Kombat 4
NBA Jam 99

Guía V-RALLY 99
Claves y trucos para ser el más rápido

¡Prepárate para la acción más atómica!

DUKE HA VUELTO

Te presentamos el nuevo «Duke Nukem Zero Hour»

CASTLEVANIA 64: Primer contacto con el "crack" de Konami





ADEMÁS, PARTICIPA EN EL SORTEO DE 100 JUEGOS DE «ROGUE SQUADRON»







MONACO GRAND PRIX
Racing Simulation 2

POS 8/22 0'54"128 LAP 1/2
75 Km/h

POS 4/22 154 Km/h

Un SIMULADOR de campeonato

El gran circo de la fórmula 1 vuelve a encender sus motores para poner vuestra PlayStation a doscientos por hora. Esta vez es Ubi Soft quien nos acerca un simulador que quiere competir en un terreno en el que hasta ahora la gran dominadora es Psygnosis con su afamada saga «F-1». ¿Y cuál es el equipamiento de serie que trae «Monaco Grand Prix» para plantarle cara? ¿elevalunas eléctricos? ¿dirección asistida? ¿aire acondicionado? Veámoslo.

En un primer contacto, el juego nos descubre que no tiene licencia de la FIA, lo que significa que tanto las escuderías como los nombres de los pilotos son ficticios. No es un comienzo muy halagador, la verdad, porque hemos de reconocer que lo que mola es poder meterse en el traje de los Schumacher, Alesi, Irvine y compañía y sentarse al volante de un Ferrari o un McLaren. Pero bueno.

Si nos sois excesivamente puntillosos al respecto, podéis pasar por alto este detalle. Si por el contrario sois unos puristas cien por cien, al menos tenéis una opción para editar los nombres que os permite colar por la puerta trasera a los grandes del mundial en vuestra habitación. Pero que nadie haga juicios prematuros, porque el juego de Ubi tiene muchas cosas interesantes que ofrecer.

En cuanto a los circuitos, «Monaco Grand Prix» sí que cumple sobradamente. Están los dieciséis del mundial, reproducidos con absoluta fidelidad al original. Podéis daros el gustazo de correr ante vuestro público el gran premio de España, o de atravesar el clásico trazado monegasco, con sus sinuosas curvas, su túnel y su recta de tribunas frente a la costa. La cosa ya empieza a tener mejor pinta, ¿verdad? Pues no os mováis del sitio, porque lo mejor está todavía por llegar.

Hablemos ahora de los gráficos, que seguro que antes de leer estas líneas le habéis echado un vistazo a las pantallas y os habéis quedado de una pieza. Sí, porque el apartado visual es lo mejor que tiene el juego. Los detalles de calidad abundan, y uno a uno ➤





Cuatro formas de competir



MODO ARCADE. Si os apasiona la velocidad sin más, éste es vuestro modo. Un límite de tiempo para cruzar cada "checkpoint" es vuestro único obstáculo hasta la meta.



MODO CAMPEONATO. Un clásico que no debe faltar en ningún simulador, con series clasificatorias de entrenamientos antes de cada carrera y 22 participantes en liza.



MODO CARRERA INDIVIDUAL. Si seguir un campeonato entero os parece muy largo, aquí podéis entrar en cualquier circuito y disputar una carrera nada más.



MODO CONTRARRELOJ. Se trata de escoger un circuito y dar vueltas y más vueltas hasta conseguir batir el récord. Viene bien como entrenamiento para el campeonato.






Antes de cada carrera podéis ajustar las condiciones mecánicas de vuestro vehículo en un garaje de lo más completo. Según el perfil del circuito en el que os toque correr, o dependiendo también de si la pista está seca o mojada por la lluvia, tenéis que elegir el tipo de neumáticos, la suspensión, el ángulo de los alerones, la longitud de las marchas... Como veis, los textos están en castellano.



El control nos obliga a medir bien la frenada para no pasarnos de velocidad al tomar las curvas. Si os vais a la cuneta, lo más seguro es que el coche os haga un trompo.

Ubi ha conseguido dotar a su simulador de un nivel de realismo altísimo, pese a no contar con licencia oficial de la FIA.



Aunque los nombres de pilotos y escuderías son ficticios, existe una opción para editarlos que os permite cambiarlos por los reales.

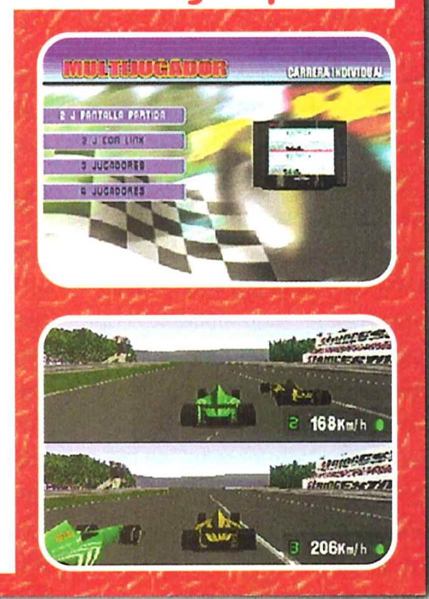
Eso de subirse al rival y dejarle sin rueda trasera no está bien. Además, ahora tendréis que entrar en boxes a reparar vuestros daños.





Carreras en grupo

«Monaco Grand Prix» presenta un modo multijugador muy interesante. Pueden participar dos jugadores a pantalla partida, o hacer que el número suba hasta cuatro utilizando un "link cable" para unir dos consolas y que la partida se vea en dos monitores.





¿Qué vista prefieres?

«Monaco Grand Prix» os deja seguir las carreras desde cinco vistas diferentes. Hay tres exteriores, que varían según la altura y la cercanía al coche, y otras dos que sitúan la cámara en su interior.











Una paradita en boxes



Durante las carreras del modo campeonato aparece una pequeña imagen de vuestro coche en color verde a un lado de la pantalla. Según vais sufriendo daños, la parte afectada cambia de color, amarillo primero, rojo después. Entonces es el momento de entrar en boxes para que os hagan un chequeo de arriba a abajo.

El acabado gráfico del juego es excelente, tanto por las texturas de los circuitos como por el aspecto de los bólidos.



➤ confirman que los programadores se han ganado el sueldo con su buen hacer.

La sensación de velocidad está perfectamente conseguida gracias a un paso de imágenes rapidísimo en el que los fondos aparecen en todo momento con una solidez espléndida. Pero quizás lo que más nos ha llamado la atención es el excelente "alfombrado" de la pista, con unas texturas tan suaves que impiden que se cuele un solo pixel en la pantalla. El apreciable tamaño de los bólidos es la contribución definitiva a que el nivel del juego siga creciendo.

Puestos en marcha, el banderazo de salida deja paso a un control tan fiable como realista. El control penaliza con constantes salidas de la pista a los "especialistas" en fundir el botón del acelerador, así que se impone aprender a tomar las curvas como es debido, frenando primero, acelerando a la salida y procurando seguir las rodadas de la carretera. El trazarlas bien no sólo os ayuda a escalar posiciones en la carrera, sino que también os evita tener que entrar a boxes para reparar los posibles desperfectos que sufra vuestro vehículo en el modo campeonato. Son los gajes de la simulación, aunque si queréis pasarlos por alto también tenéis un modo arcade donde prima la velocidad pura y dura.

En conclusión, «Monaco Grand Prix» se ha revelado como un juego de carreras excelente, que hace olvidar la falta de licencia oficial.

Javier Abad

Consola:	PlayStation
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Ubi Soft
Programación:	Ubi Soft
Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de fases:	16 circuitos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 93
Sobresalientes en todos los aspectos. Las texturas de los circuitos son inmejorables, y los fondos pasan a toda velocidad sin parpadeo alguno.

SONIDO: 85
La música del modo arcade deja paso a la soledad de los efectos en el campeonato. Hay mensajes desde boxes en castellano, pero se echa en falta un comentarista.

JUGABILIDAD: 90
Los coches responden perfectamente, y los podéis ajustar a vuestro gusto. La conducción es exigente, pero el realismo es de agradecer.

DIVERSIÓN: 92
Quitando la ausencia de nombres reales, el resto es propio de un gran simulador. Lo mejor es seguir un campeonato, pero la diversidad de modos de juego completan un panorama muy entretenido.

VALORACIÓN: 91
Lanzarse a programar un simulador de fórmula 1 sin contar con licencia para incluir pilotos y escuderías reales es una labor delicada, pero Ubi Soft ha sabido salir airosa del trance con un juego de una exquisita realización técnica. El realismo de las carreras, condición indispensable en este tipo de juegos, está asegurado por las excelentes texturas que recubren cada circuito, y el apurado control de los coches permite que la conducción combine habilidad y técnica por partes iguales. El resultado es impresionante.

ALTERNATIVAS:
*El gran título de referencia es **«F-1 '98»**, de Psygnosis. Su gran ventaja es que cuenta con la licencia de la FIA, pero estamos por asegurar que el nivel gráfico de **«Monaco Grand Prix»** es superior. Los dos juegos están a un nivel muy parejo.*

Ei System
COMPUTER SUPERSTORES

www.eisystem.es

¡¡ Adios al aburrimiento !!

Playstation



Sony Playstation Dual Shock 19.900



Tarjeta de Memoria 2MB
2.790

2 Controller Inalambricos + Archivador Cd´s
8.490



Tarjeta de Memoria 360 Bloques
7.495

Nintendo 64



Nintendo 64 + Super Mario 64
19.900



Game Boy Pocket (varios colores)
8.990



Game Boy Color
12.990

Neo Geo Pocket

¡¡TODA LA POTENCIA NEO GEO AHORA EN TU BOLSILLO¡¡





NeoGeo Pocket (Varios Colores)
12.990



King Of Fighters Round 1
7.900

Baseball Stars
7.490

Y además Neo Geo Cup 98 - Pocket Tennis - Samurai Spirits





P. GUERREROS	7.490
RESIDENT EVIL LP	3.990
CRASH BAND. 3	7.490
X MEN VS STREET	7.490
TOURING CAR 2	8.790
APOCALYPSE	8.390
MOTO RACER 2	7.390
ABE´S EXODUS	8.490
RETALIATION	7.390
ELIMINATOR	7.490
WILD ARMS	6.990
G. STREAM SAGA	6.990
SOUL BLADE PL	3.990
RIVAL SCHOOLS	7.490

Ei SYSTEM COMPUTER SUPERSTORES

PRECIOS IVA INCLUIDO. VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO. PODRAN VARIAR SIN PREVIO AVIS

MADRID
MADRID 1: C/ FRAY LUIS DE LEON 11
MADRID 2: C/ GAZTAMBIDE 4
MADRID 3: EQUINOCCIO PARK (MAJADAHONDA)

BARCELONA
C/GELABERT 4

ZARAGOZA
C/CONCEPCION SAIZ DE OTERO 14

VALENCIA
C/CUENCA 62

BILBAO
AVDA SABINO ARANA 67

MURCIA
C/ PUERTA NUEVA 3

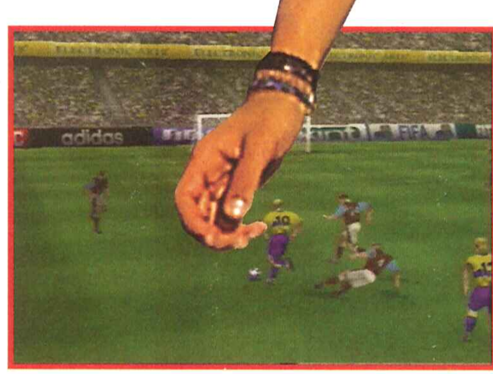
¡¡ LLAMANOS 902 100 302 !!

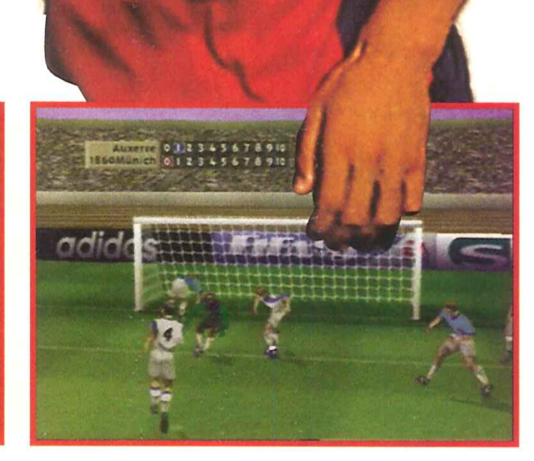




DÍAS de fútbol







Una vez más, los usuarios de N64 han tenido que esperar unos meses hasta disponer de la última versión de «FIFA», pero, como siempre, la espera ha merecido la pena.

Electronic Arts nos obsequia con un excelente juego de fútbol que, a sus virtudes ya habituales y por todos conocidas -infinitas opciones, completísimo plantel de equipos con jugadores reales, excelente realización técnica y propuesta realista pero asequible y espectacular del juego-, le añade una serie de novedades que ya vimos también en la versión de PlayStation.

Además de algunas y

siempre bienvenidas mejoras gráficas -sobre todo en las cada vez más fluidas y realistas animaciones de los jugadores- lo más llamativo de esta entrega del 99 es la inclusión -por fin- de una Súper Liga Europea, que concentra a los mejores equipos del continente, además de la posibilidad de crear cualquier tipo de liga o copa a nuestro gusto, mezclando equipos de cualquier liga del mundo. Una opción que nos permitirá al fin disfrutar de competiciones de alto standing, de esas que motivan a los grandes jugadores.

Otra de las novedades

importantes de esta entrega: los nuevos y sorprendentes regates que ahora pueden ejecutar los jugadores, dignos del mismísimo Ronaldo.

El juego sigue siendo igual de fluido y sencillo de dominar (al menos en sus variantes más básicas) pero estos nuevos ➤











En la modalidad del "Gol de Oro" dispondremos de un marcador en la parte superior similar al de un "futbolín".

En esta nueva versión podremos realizar algunos movimientos alucinantes, como esta "rabona" digna de Rivaldo.



¡Pero mira eso!

Para la versión del 99, EA nos ha obsequiado con un puñado de detalles impagables. Así, podremos ver (de izquierda a derecha y de arriba a abajo) la clásica tangana tras una expulsión, el roce entre portero y delantero, la simulación de un penalty o una agresión al portero al fondo de la imagen.





La Champions League

Tras las masivas peticiones de los usuarios, por fin EA se ha acordado de incluir una Liga Europea, con los mejores clubs del continente, así como la posibilidad de crear cualquier tipo de competición, liga o copa, incluyendo a cualquier club de cualquier liga del mundo. Una competición de lujo.







El modo entrenamiento es muy parecido al que pudimos encontrar en la versión anterior. En él podremos practicar todas las variantes del juego.

Esta entrega es la más completa de la saga, si bien las mejoras las encontramos sobre todo en el número de competiciones.





Gracias a la cámara superlenta, podremos disfrutar de jugadas tan alucinantes como ésta, con regate al portero incluido, tantas veces como queramos.

Mi equipo, mi jugador

Siempre presente en las últimas versiones, y no por ello menos interesante, es esta opción para editar jugadores y equipos. Una vía inmejorable para incluir al equipo de tu barrio en la Liga de Campeones o colocar tu propio nombre dentro de la alineación del mismo Milan.









Los remates a puerta no son una suerte fácil, pero con un poco de práctica, conseguir testarazos como este estará a vuestro alcance.



La única pega que seguimos encontrándole a esta saga en N64 es que los comentarios están en inglés.



➤ movimientos confieren a los jugadores más hábiles la posibilidad de marcar las diferencias con respecto a quines gustan abusar del pelotazo.

El repertorio de novedades se completa con la presentación de algunos detalles que ayudan a aumentar el carácter espectacular de esta saga, como las nuevas secuencias de animación en situaciones concretas (celebraciones, discusiones, protestas...) o el hecho de contar con la réplicas de 19 de los mejores estadios del mundo, entre ellos los del Real Madrid y el Barça.

Lástima que, una vez más, los comentarios en inglés empañen ligeramente la excelente calidad de este cartucho.

En cualquier caso, «FIFA 99» es un auténtico juegazo que mejora sensiblemente a la anterior versión y que se convierte en una opción ineludible para los amantes del fútbol.

Manuel del Campo

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Deportivo
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	EA Sports
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	Torneos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	96 Megas



GRÁFICOS: 95
EA ha mejorado algunos detalles, consiguiendo unas animaciones que resultan casi perfectas.

SONIDO: 83
Es el aspecto más flojo de juego, no sólo por los comentarios en inglés (bastante sosos por cierto) sino porque los efectos podían haber dado más de sí.

JUGABILIDAD: 91
Su propuesta permite que cualquier jugador pueda disfrutar ejecutando las acciones básicas (controlar el balón, pasar y tirar). Fútbol sencillo y espectacular.

DIVERSIÓN: 93
Con tantos equipos, opciones y torneos, y un control sencillo pero realista, la diversión está garantizada.

VALORACIÓN: 92
Las mejoras que presenta esta última entrega con respecto a «FIFA 98» (obviamos «Copa del Mundo») resultan muy interesantes siempre y cuando seas un buen aficionado al fútbol, ya que están relacionadas sobre todo con los nuevos campeonatos. Evidentemente es la mejor entrega de la saga, pero el aspecto y desarrollo de los partidos resultan muy similares al anterior «FIFA 98». Sólo un pero que ponerle al juego: que los comentarios estén en inglés. Si las voces de los comentaristas hubieran sido dobladas, estaríamos ante un juego redondo. Y nunca mejor dicho.

ALTERNATIVAS:
*Ya la sabéis: **«ISS 98»**. La verdad es que en cuanto a calidad andan muy parejos. El juego de Konami es algo más jugable y espectacular, mientras que **«FIFA 99»** gana por goleada en cuanto a plantel de equipos y opciones de juego.*

Rally Cross 2



Si damos un pequeño salto atrás en el tiempo, recordaremos que hace algo así como un año apareció en PlayStation un arcade de conducción llamado «Rally Cross» el cual, si bien no tuvo mucho éxito (en gran parte por culpa de su duro control), fue bastante alabado por su calidad gráfica y por su capacidad de diversión. Pues bien, ahora nos llega la segunda parte de este título con mejoras tanto en el control -que ahora resulta bastante más accesible- como en el apartado técnico, el cual alcanza un nivel muy alto.

De hecho, es el aspecto gráfico uno de los puntos que más gratamente nos ha sorprendido, ya que en «Rally Cross 2» vamos a encontrar 8 escenarios realmente originales y variados para tratarse de un juego de conducción, tales como un aeropuerto, una zona llena de ferrocarriles o un espectacular estadio.

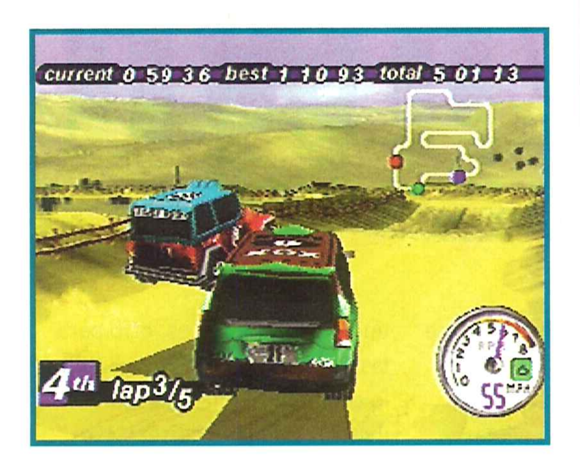
También observaremos una cantidad amplísima de detalles gráficos interesantes, tales como nieve o barro en la carrocería, roturas de los faros, abolladuras en la carrocería, reflejos en las lunetas, sombras y otros efectos de luz, hojas que saltan desde el suelo al pasarlas por encima, y un largo etcétera de realistas detalles.

Por otra parte, los 10 coches de que dispondremos, que por cierto, no son reales (aunque sí son fácilmente identificables por su parecido con modelos existentes en el mercado) ya no resultan tan difíciles de manejar como en la versión anterior, si bien seguiremos sin librarnos de tener que dar unas cuantas vueltas de campana (unas 200 ó 300 más o menos) antes de conseguir llegar los primeros en alguna carrera.

En definitiva, estamos ante un buen juego de coches, el cual, si bien seguramente no desbancará a los grandes de este género, sí es capaz de proporcionar muchas horas de diversión gracias a su calidad técnica, su mejorada jugabilidad y, por supuesto, a la acertada opción para editar nuestros propios circuitos, que alargará notablemente la vida de este título.

Roberto Ajenjo

Segundas PARTES pueden ser BUENAS





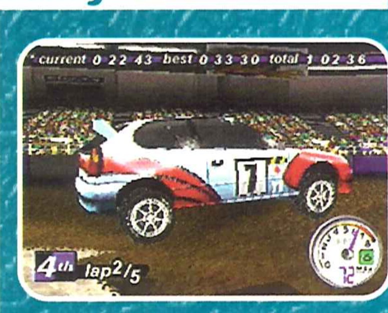
Los coches (oficialmente) no son reales, aunque están claramente basados en modelos que podéis ver habitualmente en la calle, como este... ¿Audi A4?

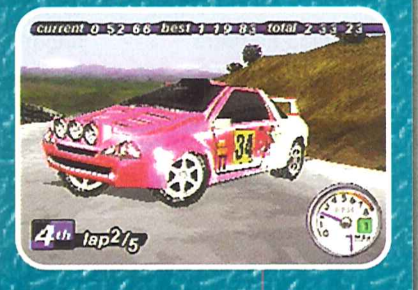
Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	VELOCIDAD
Compañía:	SONY
Programación:	IDOL MINDS
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	8 CIRCUITOS + EDITOR
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



Los protagonistas

Se pueden elegir hasta 10 coches, aunque al principio sólo tendremos 3. Como podéis apreciar en estas pantallas procedentes de repeticiones, los coches están muy bien realizados y pueden abollarse, mancharse, sus cristales tienen un efecto de reflejo... ¡sólo falta encontrarse dentro a Cindy Crawford!





La esperanza de vida de este juego se alarga considerablemente gracias a la existencia de este sencillo editor de circuitos, al que podremos acudir para fabricar nuestros propios tracks.

Una curiosidad más es que podemos modificar los colores de nuestro bólido a nuestro gusto, pudiendo elegir exactamente la tonalidad que deseemos.







La característica más original de este juego de rallies es que correremos por circuitos poco convencionales.



CIRCUITOS MUY PECULIARES

Desde correr en un aeropuerto y cruzarnos con avionetas en un hangar, hasta competir en un estadio repleto de gente hasta la bandera (este último escenario es el mejor de todos). Incluso podremos encontrarnos de morros con una excavadora en plena obra... ¡Quién sabe con qué cosa puedes encontrarte tras esa curva tan cerrada!

GRÁFICOS: 89

Original, detallado, variado, cualquier adjetivo de esta clase sirve para definir a «Rally Cross 2». Las pegas se encuentran en el algunos bailes de polígonos y en que los vehículos no son muy sólidos.

SONIDO: 82

La banda sonora en plan "heavy" agradará a los fans de este tipo de música, pero terminará por cansar a los demás. Los efectos, buenos pero escasos.

JUGABILIDAD: 85

Como ya se ha dicho, el mejorado control resulta accesible desde el principio, pero aún así, todavía nos costará algo de tiempo llegar a dominar este juego.

DIVERSIÓN: 86

Una vez familiarizados con el control, la diversión está garantizada. Y si nos cansamos de los circuitos, nos fabricamos otros nuevos, ¡y a seguir jugando!

VALORACIÓN: 86

La oferta de «Rally Cross 2» no es nada convencional. Pese a que los coches son algo durillos de dominar, lo cual es propio de un simulador, la finalidad última de este juego es la diversión rápida, típico de arcades. Esto puede provocar que no llegue a cuajar ni entre los seguidores ni de un estilo ni del otro, pero seguro que no defraudará a quien se anime a adquirirlo. Los 10 coches, 8 circuitos (casi infinitos con el editor), y su notable calidad técnica, lo sitúan en una buena posición en el género, aunque le falta esa "chispa" que poseen los grandes.

ALTERNATIVAS:

*«**Colin Mc Rae**» sigue siendo el rey en el género de los rallies. «**V-Rally**» y «**Tommi Makinnen**» son también superiores técnicamente, aunque andan bastante parejos con «**Rally Cross 2**» en lo que a capacidad de diversión se refiere.*





WCW nWo REVENGE

Seguro que estás pensando que este juego de wrestling es uno más de los muchos que han aparecido para diferentes consolas, y que nunca han tenido una calidad suficiente como para hacerse un hueco entre los mejores. Pues esta vez te equivocas de parte a parte: el cartucho que tenemos en nuestras manos no sólo es el mejor juego de wrestling que ha aparecido nunca, sino que también es uno de los mejores y más divertidos juegos de lucha para N64. Me explico.

Nada más encender la consola, ya nos encontramos con un punto que nos hace intuir su excelente calidad: la intro más larga y alucinante que jamás hayáis visto en una N64. Pero no penséis que se trata de mera apariencia, puesto que, al llegar a la pantalla de inicio, observamos un montón de modos de juego: campeonato, todos contra todos, equipos de 2, individual... una pasada.

Pero lo mejor llega a la hora de elegir nuestro/s luchador/es, ya que tendremos la difícil tarea de elegir entre la friolera de 60 personajes, de los cuales, si bien todos son reales, en España sólo conoceremos a unos 10. Y os aseguro que resulta una auténtica gozada ver moverse a un Hulk Hogan o a un Macho Man con un aspecto absolutamente realista y realizando decenas de llaves y otros movimientos de sobra conocidos.

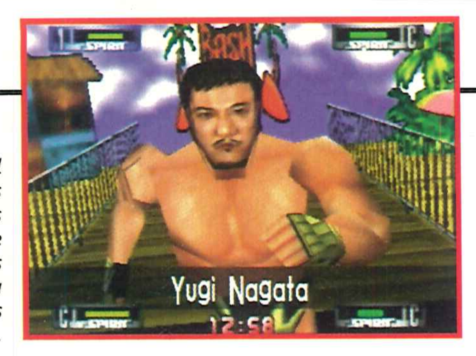
Todo en «WCW nWo Revenge» se ha diseñado tratando de reflejar al máximo el espíritu de estas populares (y teatrales) peleas americanas. Las impresionantes presentaciones de los combates, los gestos de ánimo de los luchadores, la espectacularidad de los movimientos de cámara... todo. Tendremos siempre la sensación de estar viendo una de aquellas veladas de "pressing catch" que tanto entusiasmaron al público español hace ya algunos añitos.

Pero nada de esto valdría si el juego no fuera entretenido. Y «WCW nWo Revenge» lo es. Y muy jugable, además. Posee un ingenioso sistema de control consistente en un botón para golpes, otro para las llaves (según con qué botón lo combinemos haremos una llave u otra), otro para correr y otro para acciones especiales tales como salir del ring o cambiar de luchador en las peleas por equipos. Sencillo pero efectivo.

En definitiva, que la animación de los combates, la facilidad con que se ejecutan el montón de espectaculares llaves diferentes, y la posibilidad de jugar con 3 amigos más en un todos contra todos (aquí la diversión crece exponencialmente), hacen de este título de THQ uno de los mejores juegos de lucha para N64. Recomendable incluso si no te llama demasiado la atención la lucha libre americana.

Roberto Ajenjo

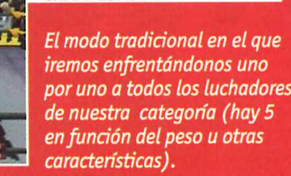
Los REYES del RING



El tamaño y nivel de detalle de los luchadores es asombroso, e incluso podremos ver con toda nitidez sus caras digitalizadas.

Este título se destapa como uno de los juegos de lucha más completos y divertidos para N64.

MODOS PARA TODOS LOS GUSTOS



CHAMPIONSHIP

El modo tradicional en el que iremos enfrentándonos uno por uno a todos los luchadores de nuestra categoría (hay 5 en función del peso u otras características).



EXHIBITION

Un sólo combate. Puede ser individual (Single Match), o una pelea de 2 contra 2 (Tag Match). Este último está altamente recomendado para 4 jugadores.



SPECIAL

BATTLE ROYAL: Este es el modo más divertido. Se trata de un todos contra todos, pudiendo participar desde 4 hasta 40 luchadores (cuando uno se elimina sale otro, de forma que siempre hay 4 en el ring).

HANDICAP MATCH: Combates de 2 contra 1. Un reto para los más experimentados.

Los combates resultan divertidísimos incluso jugando en solitario, pero si jugáis cuatro amigos simultáneamente, el desmadre puede alcanzar unos niveles de escándalo.

Igual que en la tele

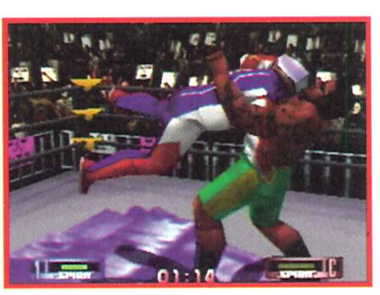
Estaréis de acuerdo en que si por algo destaca este "deporte" americano, es por toda la parafernalia que rodea cada combate. Pues bien, este hecho ha sido perfectamente reflejado en «WCW nWO Revenge», de manera que, por ejemplo, las entradas al ring de los luchadores serán así de espectaculares.









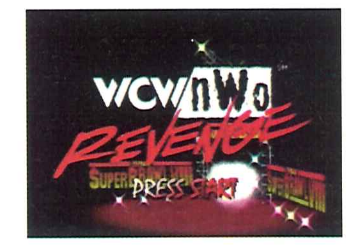




Aquí puede heber tortas hasta para los managers de nuestros contrincantes...



Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	JUEGO DE LUCHA
Compañía:	THQ
Programación:	AKI
Nº de jugadores:	DE 1 A 4
Nº fases:	60 LUCHADORES+OCULTOS
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	96 MEGAS



GRÁFICOS: 92
Los luchadores son, sencillamente, impresionantes, y se mueven con una fludiez que da gusto. Los 5 escenarios ofrecen una mayor variedad al juego.

SONIDO: 84
Quizás este apartado sea el que menos sobresalga: la música se hace un poco pesada después de oirla durante los 10/15 minutos que suele durar cada combate.

JUGABILIDAD: 91
Facilísimo. Con apenas un par de botones podemos coger el brazo a un luchador, retorcérselo, lanzarle contra las cuerdas, tirarle al suelo, pisarle, y ganar el combate. Sin combinaciones complicadas.

DIVERSIÓN: 91
Cada pelea es un auténtico show, pero además tenemos un montón de modos de juego y luchadores para aburrir. Y probad a jugar 4 colegas en un todos contra todos, y veréis lo que es bueno.

VALORACIÓN: 90
Nunca había visto un juego que reflejara tan bien el ambiente y el cachondeo propios de los combates de wrestling. Es una pasada elegir al British Bulldog o al Gigante (¿os suenan?) y, desde el primer momento, poder hacer llaves, subirnos a las esquinas para saludar al público, o incluso bajarnos del ring para darle un mamporro al manager de nuestro oponente. THQ ha cogido todo ello y lo ha mezclado con una calidad técnica admirable, completando así un juego que entusiasmará a los fans de este peculiar espectáculo.

ALTERNATIVAS:
«MK4» puede estar unas décimas por encima en cuanto a calidad técnica, aunque no es tan divertido. También está «WWF Warzone», pero éste no alcanza la calidad de «WCW nWo Revenge».



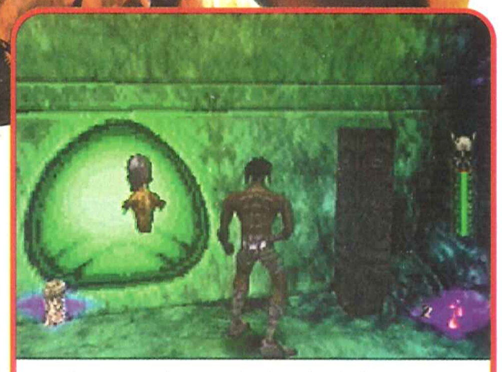
AKUJI
THE HEARTLESS



¿Os suenan estas pirámides azules? Efectivamente, tal y como ocurre en «Tomb Raider» (I y III), estos cristales nos servirán para salvar la partida. ¡Estaremos deseando encontrarlos!



Los decorados son muy atractivos y hacen gala de unos efectos de luces realmente espectaculares, que consiguen imprimirle al juego una ambientación muy tétrica y misteriosa.



Los escenarios estarán plagados de ítems que aumentarán nuestros poderes. En concreto, estos muñecos son los que más abundan y deberemos tratar de recoger el mayor número posible de ellos.

Viaje al CORAZÓN del miedo

Todo comenzó una oscura noche, en la víspera de nuestra boda. Ella era lo que más quería de este mundo, y se la llevaron de repente de mi lado. Pero el dolor más intenso llegó cuando mi propio hermano acabó conmigo y me arrancó el corazón, obligándome a vagar por el inframundo. Ahora estoy muerto, y he vuelto en busca de venganza...

Esta es la tétrica historia que da pie y ambientación a «Akuji The Heartless», el nuevo lanzamiento de Eidos para PlayStation.

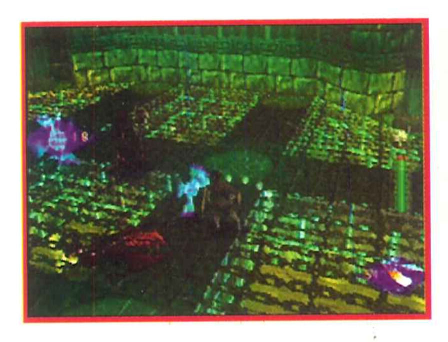
A grandes rasgos, este juego nos recuerda bastante a la obra maestra de esta compañía, «Tomb Raider» en la medida de que también se trata de una aventura de acción en 3D. Sin embargo, lógicamente «Akuji» posee sus propias características que lo convierten en una interesante alternativa a las aventuras de la señorita Croft.

Lo primero que llama

la atención de «Akuji» es su cuidadísimo y espectacular apartado gráfico. Este juego ha sido realizado por el sello Crystal Dynamics, y salta a la vista que el engine utilizado es el mismo que el que se empleó para «Gex». De esta forma, nos encontraremos con unos escenarios totalmente tridimensionales increíblemente detallados y muy nítidos, plagados de vistosos y coloristas efectos de luz.

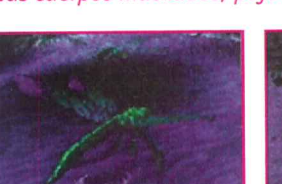
Esta primera buena impresión, sin embargo, se pierde un poco cuando empezamos a mover al personaje protagonista, ya que, por un lado, éste se mueve de una manera bastante forzada y, por otro, la cámara tarda bastante en seguirle, de modo que tendremos que estar pulsando el botón de posicionamiento automático de cámara casi constantemente para pode ver hacia dónde nos dirigimos.

Luego, tras los pasos iniciales y una vez nos acostumbramos a estas dos circunstancias empezamos a descubrir un juego que, como decíamos, resulta bastante similar a «Tomb Raider en su desarrollo. Es decir, que en general nuestro cometido consistirá en recorrer laberintos con bastantes plataformas en busca de la palanca de turno que nos abra esa puerta cerrada, al tiempo que nos enfrentamos a los numerosos enemigos que nos irán saliendo al paso. Y recogemos diferentes tipos de ➤

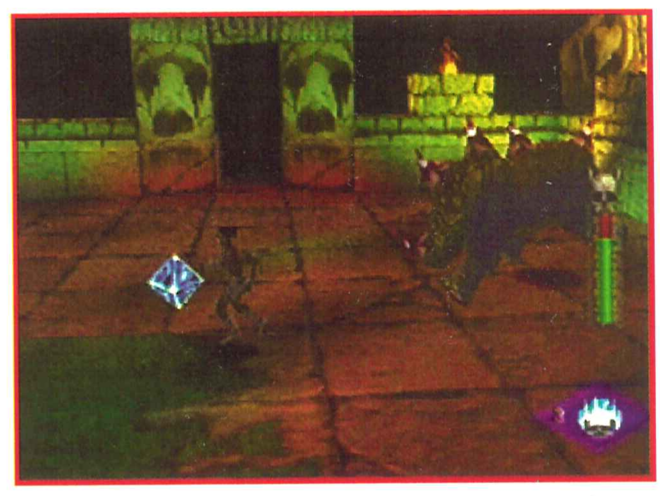



salidos de tus peores pesadillas

Los enemigos que pueblan el inframundo son realmente espeluznantes. Estos son sólo una muestra de los siniestros personajes que nos podemos encontrar en nuestro viaje por la tierra de los muertos: insectos gigantes, zombies con sus cuerpos mutilados, pajarracos enormes...





Por supuesto, en esta aventura no faltan los enemigos de final de fase. Como el resto de bichos que aparecen en el juego, su aspecto será aterrador. Afortunadamente, en muchos casos podremos salvar el juego antes de enfrentarnos a ellos.







furia animal

Akuji tiene el poder de convertirse en un hombre-jaguar. Mientras dure nuestra transformación, todas nuestras habilidades se verán reforzadas, pero debemos aprovechar nuestro trance para derrotar al mayor número de enemigos posible, ya que su efecto sólo dura unos instantes.



Esta aventura nos propone un viaje de auténtica pesadilla: vagar eternamente por el mundo de los muertos en busca de venganza. Todo un desafío.

saber moverse por el inframundo




Nuestro héroe no sólo es capaz de acabar con todo aquel que se cruce en su camino, sino que dispone de otras variadas habilidades: un potente salto, la posibilidad de agacharse, trepar por las escaleras, colgarse o deslizarse por una cuerda... y esto es sólo una pequeña muestra.






El juego está plagado de situaciones que requerirán de nuestra astucia. Aquí tenemos a Akuji ante una de ellas: ¿podremos saltar sobre esta plataforma que sólo se ve reflejada en el espejo?



el poder del vudú

La brujería no sólo ha resucitado a nuestro héroe, sino que le va a ofrecer la posibilidad de contar con poderosos aliados en el inframundo.
Los numerosos ítems que encontrará en su camino le proporcionarán nuevos hechizos, protecciones, vida...







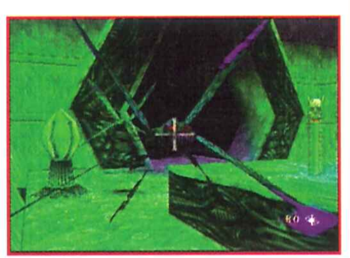


modo francotirador

Siempre que necesitemos precisión absoluta a la hora de lanzar nuestros hechizos, podremos cambiar la perspectiva y disponer de un punto de mira. De este modo no podremos desplazarnos, pero seremos capaces de ajustar al máximo cada uno de nuestros disparos.







Este juego resulta bastante divertido por su interesante combinación entre acción y aventura.

➤ ítems, por supuesto.

Lo cierto es que «Akuji» en las primeras "partidas" resulta un juego bastante divertido y adictivo, pues su dificultad está muy ajustada (bastante por debajo del alto nivel de «Tomb Raider») y se nos permite avanzar con relativa facilidad. Pero cuando ya llevamos jugando algún tiempo empezamos a descubrir que el juego ofrece más o menos lo mismo durante todo su desarrollo: los escenarios son bastante parecidos entre sí, no hay decorados "rompedores" que se salgan de la sala y el pasillo y, tanto los enemigos como los retos a resolver, se repiten con excesiva frecuencia.

La última oferta de Eidos es una aventura de acción de excelente factura técnica (lástima el tema del movimiento del protagonista) y sin duda resulta muy divertida y empuja a seguir avanzando, por lo que se convierte en una interesante alternativa para aquellos a quienes «Tomb Raider» les haya parecido demasiado complicada, si bien tenéis que saber que aquí no os vais a encontrar con la variedad de escenarios, situaciones, armas o vehículos que nos ofrecen las aventuras de Lara Croft.

Por todas estas razones podemos decir que «Akuji» es un buen juego, muy bueno quizás, pero que a nuestro juicio no ofrece nada realmente nuevo.

David Martínez

Consola:	PlayStation
Tipo:	Aventura de Acción
Compañía:	Eidos
Programación:	Crystal Dynamics
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	N.D.
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 86
El aspecto visual está muy cuidado, sobre todo en lo que respecta a los juegos de luces. La única pega está en la forzada animación del protagonista.

SONIDO: 84
Unas buenas melodías acompañan a Akuji durante todo el juego, pero debido a la longitud de los niveles, terminan resultando repetitivas.

JUGABILIDAD: 85
A pesar del extraño control del protagonista y de que las cámaras no nos siguen del todo bien, este título se deja jugar con mucha facilidad y no resulta muy complicado avanzar.

DIVERSIÓN: 83
Al principio engancha bastante por su ajustada dificultad y por su buena combinación entre acción y aventura. A la larga, se echa en falta una mayor variedad de acciones a realizar.

VALORACIÓN: 84
«Akuji The Heartless» es un una buena aventura de acción que, por su brillante realización técnica, se sitúa entre la mejores en su género. Escenarios tridimensionales de excelente factura, interesante mezcla de momentos de acción con otros en los que debemos pensar cómo resolver determinadas situaciones... Si hubiera presentado una mayor variedad de escenarios y hubiera incluido algunos alicientes más en su desarrollo sería un juegazo, pero el resultado global ha quedado un poco monótono. Aún así, un título interesante para los seguidores del género.

ALTERNATIVAS:
*El rey del género es la saga **«Tomb Raider»**. **«Akuji»** queda por debajo en cuanto a carisma y variedad de situaciones, si bien resulta bastante más sencillo de jugar.*



POPULOUS THE BEGINNING







Y dijo DIOS: hágase la estrategia



El camino que hay entre ser chamán de una tribu primitiva y convertirse en dios no es fácil de recorrer. Hay pueblos por construir, enemigos por derrotar, hechizos por conjurar y batallas constantes por librar... El nuevo «Populous» no sólo es el mejor de la saga, sino que se va a convertir en uno de los grandes de la estrategia para PlayStation.

Nuestra primera sorpresa es que «Populous. The Beginning» ha cambiado su sistema de juego respecto a sus predecesores, y se ha convertido en un juego de estrategia en tiempo real muy bien realizado, en el que sorprenden el nivel de detalle de los escenarios y toda la atmósfera mística que rodea cada nivel.

El modo de dirigir a nuestra tribu hacia la victoria final consistirá en el clásico de mover el cursor por la pantalla ordenando a cada uno de nuestros fieles su misión, de manera que podremos controlar simultáneamente a varias de nuestras unidades. Además nuestro chamán puede lanzar hechizos mediante un sistema de menús muy cómodo, similar al utilizado para levantar las construcciones, por lo que el control del juego, si bien se hace muy recomendable el uso de un ratón, resulta bastante cómodo e intuitivo.

En cada uno de los mundos que vamos a visitar nuestro principal objetivo será derrotar a las tribus enemigas con las que compartamos el territorio, destruir a sus chamanes y, de paso, aprender todos sus conocimientos para crecer como civilización. Para ello, nuestros hombres deben ser adiestrados como guerreros, adorar a sus ídolos o transformarse en predicadores que conviertan al enemigo a nuestra causa.

«Populous» se desarrolla en un mundo primitivo, recreado en 3D, en que los planetas son sólo archipiélagos y los elementos obedecen las órdenes de nuestro chamán. Un mundo en el que, a medida que vayamos avanzando, encontraremos nuevos obstáculos que salvar: lagos, montañas, volcanes, tótems y límites de tiempo nos obligarán a esforzarnos al máximo para no extinguirnos.

El principal aliciente de este lanzamiento radica en ver el crecimiento de nuestra tribu, no sólo con sus avances militares en los diferentes planetas, sino también con el aprendizaje, ya que cuanto mayor sea nuestro progreso, más estructuras vamos a conocer, y más hechizos vamos a poder robar a las tribus enemigas.

Si eres un auténtico Napoleón de la consola, no debes dejar pasar otro minuto para conseguir «Populous The Beginning», pues, sin duda, junto con la saga «Red Alert» este es le mejor título de estrategia para PlayStation.

David Martínez

Abracadabra!!

Cada una de las tribus se encuentra gobernada por un chamán. Ellos son los únicos capaces de lanzar hechizos y cambiar así el curso de la batalla. Desde levantar el fondo del mar, hasta provocar la erupción de un volcán o la caída de un rayo, el dominio de los elementos es suyo.



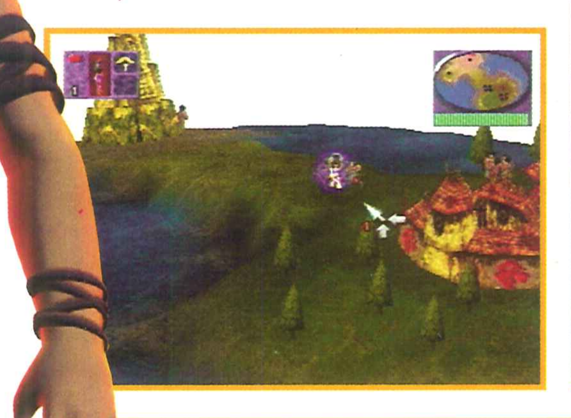




Nuestros fieles seguirán puntualmente cada una de nuestras órdenes, que se las trasmitiremos con la ayuda de un cursor.



«Populous. The Beginning» se convierte en una oferta ineludible para los amantes de la estrategia.











Una Metrópolis de la Edad de Piedra

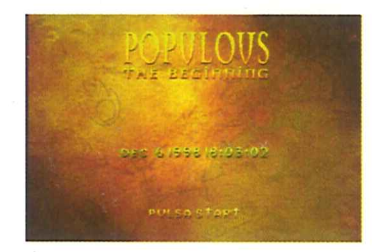
Nuestra tribu puede construir una gran variedad de estructuras: barracones para dormir, fuertes de adiestramiento, torretas de vigilancia y un largo etcétera de edificios. Será una delicia ver cómo crecen nuestras construcciones y nuestros dominios.





Cada uno de los planetas que visitemos estará compuesto por una serie de islas, que podremos cruzar gracias a nuestros hechizos.

Consola: PLAYSTATION
Tipo: ESTRATEGIA
Compañía: ELECTRONIC ARTS
Programación: BULLFROG
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: - -
Niveles de dificultad: - -
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 84
Atractivos y enormes escenarios en 3D, construcciones espectaculares y numerosos ejércitos en movimiento. Pequeños pero resultones.

SONIDO: 90
Brillantes melodías, muy adecuadas al espíritu general del juego. Los efectos de sonido están muy logrados, pero por encima de todo sobresalen las narraciones en castellano.

JUGABILIDAD: 86
Muy sencillo en su control. Se mantienen los puntos básicos de la estrategia en tiempo real, pero se ha simplificado el lanzamiento de hechizos mediante el sistema de menús. Pero es un juego para quienes gusten de darle al coco, que conste.

DIVERSIÓN: 90
«Populous» engancha desde el principio, tanto por el cuidado argumento, como por la dificultad progresiva. En cuanto nos hayamos hecho con el control, no podremos descansar hasta que conquistemos el mundo.

VALORACIÓN: 90
Si bien es cierto que no son muy habituales los lanzamientos en el terreno de la estrategia, la última apuesta de Electronic Arts se coloca a la altura de los mejores. Su nuevo (para la saga) desarrollo en tiempo real le imprime una enorme acción al juego, de forma que deberás demostrar una enorme agilidad mental para afrontar su reto. Un título que hará las delicias de los seguidores del género.

ALTERNATIVAS:
*«**Populous**» se sitúa por encima de «**Warcraft II**» y a la misma altura (o incluso por encima, depende de los gustos) del -hasta ahora - mejor exponente del género: «**Command & Conquer: Red Alert**».*



Dale marcha a tu TABLA

X-Pro Boarder



Los deportes de riesgo tienen en el snowboard su mejor representante en el mundo del videojuego, y especialmente en PlayStation, donde se han podido disfrutar de auténticas maravillas como «CoolBoarders 3».

Para engrosar su propia lista, Sony pone ahora a la venta este «X-ProBoarder» que recuerda en muchos aspectos a «CB», pero que lleva más allá el afán por el espectáculo de esta modalidad deportiva.

«X-ProBoarder» nos ofrece cinco pruebas diferentes en las que demostrar nuestra habilidad sobre la tabla. Cada una de las pruebas exigirá de nosotros muy diferentes aptitudes, de manera que a veces el objetivo será seguir mejor los trazados de los descensos, otras dedicarnos casi en exclusiva a realizar acrobacias y algunas veces combinar habilidad, visión y reflejos en un cóctel explosivo al alcance sólo de los más rápidos con el pad.

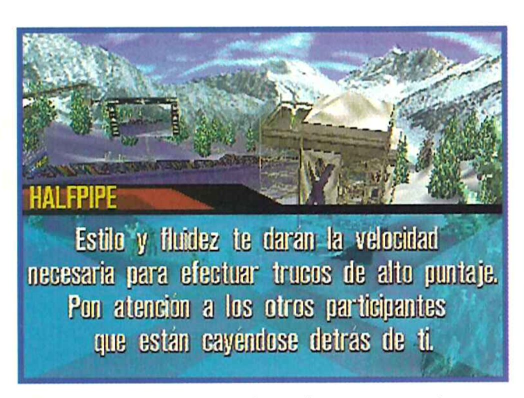
Sin embargo, el juego no ofrece torneos donde nuestra regularidad pueda llevarnos a la victoria final. El planteamiento es mucho más arcade y hasta más agresivo si me apuráis: si queremos ver más circuitos hemos de quedar los primeros en las cinco pruebas. Y esto no es nada fácil. Para conseguirlo hemos de dedicar bastante tiempo a aprender a hacer acrobacias espectaculares combinando los botones del pad con la cruceta direccional: hay ocasiones en que tener seis dedos (o siete) sobre el pad se hace casi imprescindible.

La cuestión es que el juego llega a convertirse casi en una obsesión, en un reto personal, aunque un poco desesperante en ocasiones. Hay que tener una gran coordinación para sacarle todo el partido a nuestro corredor y conseguir que se deslice por el aire con la mismas suavidad que en la nieve. Un extra añadido es la posibilidad de competir a dobles en cuatro de las pruebas, incluso cuando se trata de realizar acrobacias en un estadio cerrado.

Quizás el apartado más flojo de todo el juego sea el tema gráfico, donde no se aprecia la solidez, el detalle y la nitidez de «CoolBoarders 3». Se producen molestos parpadeos en los objetos y popping en los descensos, que llegan a afectar incluso a las pistas. Este defecto no es determinante cuando juegas solo, pero los problemas se agudizan en el modo de dos jugadores, donde sí llega a influir en la jugabilidad, sobre todo en los descensos.

La media general es de este juego es alta y aunque no llega a la calidad gráfica de «CoolBoarders 3», lo cierto es que ofrece posibilidades nuevas y atractivas para los fans de este deporte.

Sonia Herranz



El juego estará traducido al castellano con mensajes que nos darán consejos sobre cómo actuar. A veces, como veis, la traducción es algo... "literal".



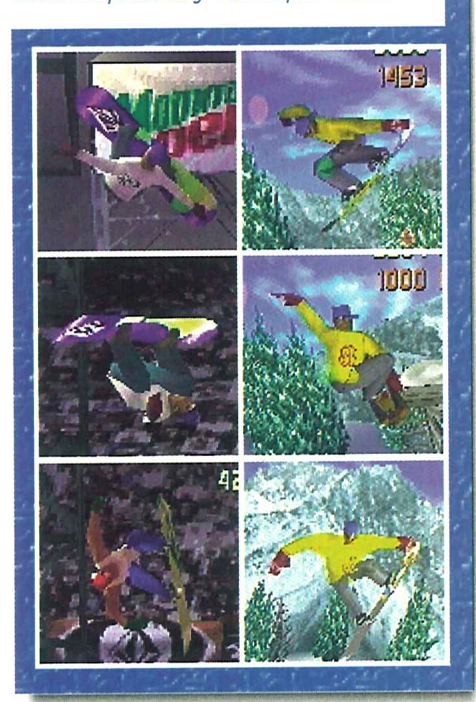
El comienzo de la acción está precedido por una trepidante intro construida a base de imágenes reales y una banda sonora cañera a tope que se mantiene en todo el juego.



Después de cada prueba podremos disfrutar de una repetición muy espectacular que nos mostrará todas nuestras acciones desde los mejores puntos de vista.







Sony sigue apostando por el snowboard a través de un título en el que las acrobacias son las máximas protagonistas.

Acrobacias

Se puede realizar una gran variedad de acrobacias, aunque no siempre es fácil conseguir colocar todos los dedos para lograr las más espectaculares. Requiere bastante práctica y mucha paciencia.

Estos son tus retos





ESTADIO. *Durante tres minutos deberás lanzarte por una prolongada pendiente para intentar realizar la combinación de acrobacias más espectacular posible. Admite dos jugadores simultáneos.*





HAL PIPE. *A lo largo de medio cañón de nieve debemos intentar realizar todas las acrobacias posibles. Cuanta más velocidad alcancemos, mejores saltos lograremos. También para dos jugadores.*





MIDNIGHT EXPRESS. *Son descensos contra otros tres participantes en los que debemos intentar quedar los primeros. Los circuitos suelen tener atajos. Válido para dos jugadores a la vez.*





MT. BAKER GAP. *Tenemos que realizar un salto con un mínimo de longitud y después saltar sobre algún obstáculo (coches, casas...). Hay que lograr la mayor puntuación combinada. Para un sólo jugador.*





SLOPESTYLE. *Es un largo descenso plagado de obstáculos que debemos intentar coger para realizar el mayor número posible de acrobacias. También para dos jugadores.*

Consola: PLAYSTATION
Tipo: DEPORTIVO
Compañía: SONY
Programación: RADICAL
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 5 TIPOS DE PRUEBAS
Niveles de dificultad: - -
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 80

Pese a la soberbia animación de los deportistas, se aprecian demasiadas brusquedades de scroll y parpadeos de polígonos.

SONIDO: 88

Una banda sonora trepidante construida a base de melodías salvajes y pegadizas. Los gritos del público animan aún más, lástima que los demás efectos (choques, roces,...) no estén bien conseguidos.

JUGABILIDAD: 83

Es demasiado complicado realizar algunas acrobacias, aunque con una buena coordinación y mucha práctica se le puede sacar un gran partido.

DIVERSIÓN: 83

Es el típico juego que al principio te engancha y te empuja a seguir intentándolo, pero a la larga puede hacerse monótono. Los dos jugadores simultáneos siempre es un aliciente extra.

VALORACIÓN: 84

Dos son los grandes valores de este título: por un lado ofrecer un sistema de juego espectacular que empuja a seguir intentándolo una y otra vez y por otro el permitir la participación de dos jugadores en casi todas las pruebas. Sin embargo sus deficiencias técnicas, aunque no resultan determinantes, sí pueden llegar a entorpecer la acción. Además, la complejidad de los controles resulta excesiva y, por otra parte, se echa en falta un modo campeonato. Recomendado para acróbatas frustrados y amantes de las caídas en blando.

ALTERNATIVAS:

*Su gran rival es **«CoolBoarders 3»** a quien no supera en ningún aspecto, salvo que de primeras es algo más espectacular debido a la originalidad de algunas pruebas. A la larga, pierde fuelle.*

Micro Machines 64 Turbo

¿Mini-vehículos? ¡maxi-diversión!

Que una versión de «Micromachines» llegara a N64 era sólo cuestión de tiempo. Que tardara tanto en aparecer no entraba en nuestros cálculos, pero el caso es que aquí están finalmente estos vehículos de bolsillo dispuestos a reeditar los éxitos cosechados en otros formatos consoleros.

El punto fuerte de «Micromachines» siempre ha sido su endemoniada jugabilidad, capaz de transformar una tarde lluviosa de lunes en la tercera juerga mundial a poco que un par de amigos se juntaran para echar una partida a dobles.

Y como en Codemasters esto lo tienen bastante claro, han hecho que la versión 64 que nos ocupa mantenga intacto ese componente festivo-adictivo que tanto nos gusta.

La cosa, como seguramente sabréis,

va de carreras de coches en miniatura que se desarrollan en los circuitos más variopintos, desde una mesa de comedor con sus cubiertos y sus botellitas de vino hasta la arena de una playa en la que nunca faltan una toalla o una pelota hinchable. Allí se dan cita los vehículos más variopintos (bólidos F-1, tanques, lanchas motoras, etc...) y se ponen a vuestra disposición para lo que os parezca conveniente, ya sean competiciones individuales o partidas entre varios jugadores.

El reto de avanzar en las carreras en solitario está bien, pero tiene un elevado nivel de dificultad. Lo que a nosotros siempre nos ha encantado de «Micromachines» ha sido su genial modo multijugador. En cuanto llegó el cartucho, no tardamos en comprobar con alborozo que esta versión para N64 también es capaz de paralizar la redacción cuando alguien pronuncia las esperadas palabras mágicas: "¿quién se apunta a una partida a cuatro?".

Frente a esta auténtica bacanal de diversión, en lo que «Micromachines 64» no anda tan fino es en el apartado gráfico. Entendednos, no es que esté mal, pero nos habíamos hecho esperanzas con esta versión, en el sentido de que nos sorprendería con circuitos más originales, o que incluiría nuevos efectos 3D o más movimiento en los objetos de los escenarios. Total, que parece que los encargados de diseñar los gráficos no estaban muy por la labor de innovar.

En cualquier caso, lo que hay da más que de sobra para que os lo podáis pasar en grande con este juego. Sobre todo, repetimos, si jugáis con varios amigos.

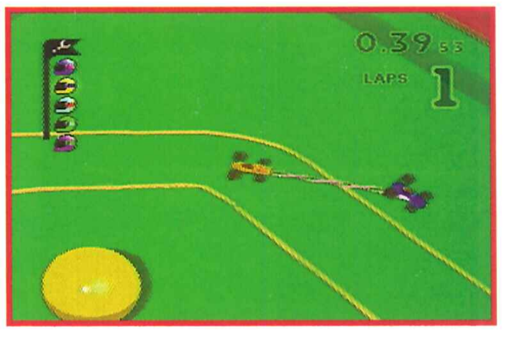
Javier Abad



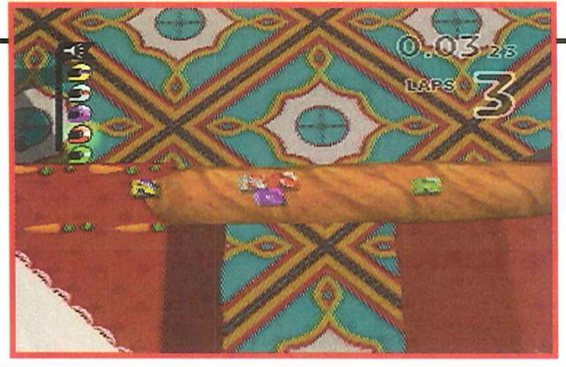
¿La tabla periódica convertida en circuito de carreras? Un juego como «Micromachines 64» es capaz de transformar la aburrida clase de química en un torrente de diversión.



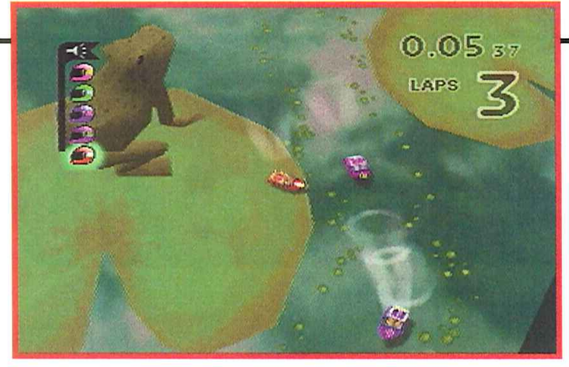
Los escenarios están llenos de obstáculos que os impiden pasaros de listos acortando en las curvas, aunque a veces también os ayudan haciendo de rampas para poder saltar.



Aunque ser el más rápido es fundamental para ganar, también la habilidad entra en juego. Sobre todo si cogéis ítems que os permiten disparar o "atrapar" a un rival.



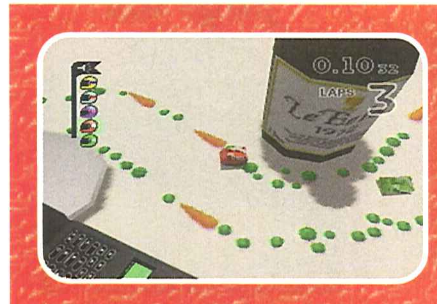
No os dejéis engañar por su inocente apariencia: la dificultad del juego es bastante elevada. ¿Conseguiréis pasar a toda velocidad sobre esta barra de pan sin caeros al suelo?



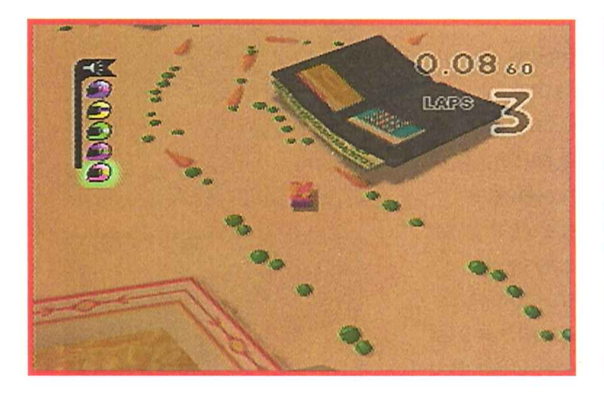
La variedad de los circuitos es muy grande. Habrá hasta charcas en las que controlaremos a diminutas lanchas. Vamos, que la rana no es gigante, es que nosotros somos pequeños.

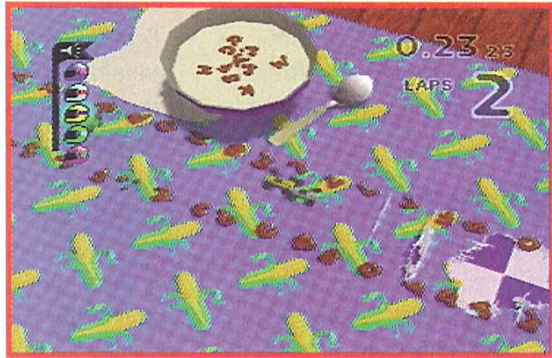
Velocidad con estilo propio

Las carreras de «Micromachines 64» tienen un toque especial que las distingue: corréis en escenarios insólitos, conducís miniaturas de todo tipo y hasta podéis utilizar armas de vez en cuando.









¿Solo o en multitud?



A uno: Corren cinco vehículos, y para avanzar al siguiente circuito tenéis que finalizar entre los dos primeros.



A dos: Se trata de correr tanto que vuestro rival se salga de la pantalla. Gana el que consiga todos los puntos.

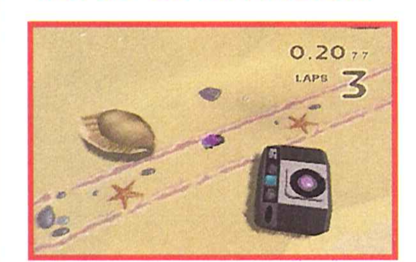


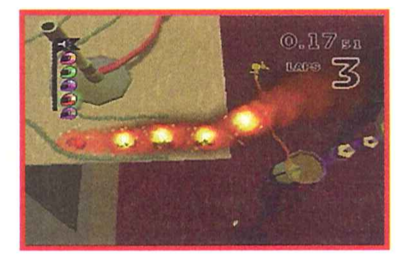
A cuatro: Por equipos de dos o todos contra todos. El que desaparece de la pantalla queda eliminado de la carrera.



¡A ocho! Carreras tan multitudinarias que tenéis que compartir los cuatro mandos. También se corre por equipos.

La nueva entrega de «Micromachines» vuelve a ser una garantía de largas horas de diversión.





Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Codemasters
Programación:	Codemasters
Nº de jugadores:	De 1 a 8
Nº de fases:	14
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	96 Megas



GRÁFICOS: 84

El reducido tamaño de los vehículos entra en el guión, pero nos hubiese gustado encontrar más variedad y mejores efectos visuales en los circuitos. La velocidad, por su parte, resulta impecable.

SONIDO: 82

La música marchosilla de los menús desaparece durante las carreras. Allí se quedan solos unos efectos aceptables.

JUGABILIDAD: 89

¿Difícil? Bueno, algunos tramos estrechos se las traen, y los excesos siempre se pagan con inoportunas salidas de la pista. El control no tiene misterios: acelerar, frenar y usar un arma cuando la haya, aunque compartir el mando en las partidas a ocho es bastante incómodo.

DIVERSIÓN: 90

Lo mejor sin ninguna duda. El diseño de los circuitos se presta a la emoción en cualquiera de los muchos modos de juego que tiene, pero destacan sobre todo las impagables juergas en que se convierten las partidas con varios jugadores.

VALORACIÓN: 85

El gran punto de «Micromachines» siempre ha sido su enorme potencial de diversión, su capacidad para hacer que os lo paséis en grande. Esta versión 64 se mantiene fiel al estilo: las competiciones individuales están bien, y las partidas "multiplayer" rompen con todo. Los gráficos no alcanzan ese excelente nivel y apenas ofrecen novedades con respecto a otras versiones, pero si sólo queréis divertiros sin más, «Micromachines 64» cumple a la perfección.

ALTERNATIVAS:

Las carreras de **«Mario Kart 64»** y **«Scars»** ofrecen también este estilo de velocidad en plan desenfadado. Sin duda, el juego de coches protagonizado por Mario y sus amigos es lo mejor en el género, pero con **«Micromachines 64»** no te vas a aburrir.

Running Wild

La LEY de la selva





La velocidad alcanzada en algunos momentos provocará situaciones tan espectaculares como ésta, en la que nuestra bestia particular pega un salto estratosférico.

Hasta hace no mucho tiempo nos quejábamos de la poca imaginación que desplegaban los programadores a la hora de desarrollar sus novedades. Pero parece que últimamente los sufridos diseñadores se están estrujado las neuronas y han comenzado a aparecer para nuestro deleite juegos que nos proponen nuevas experiencias, a los cuales se une ahora este original "simulador de carreras de animales salvajes". ¿Suena bien, eh?

El sistema de juego es exactamente el mismo que el de cualquier arcade de coches que conozcáis: modo campeonato, arcade, time trial, 3 niveles de dificultad, 6 circuitos... nada parece extraño hasta que nos encontramos con la pantalla de selección de nuestro "vehículo" para las carreras. En ella podremos optar entre una cebra, una conejita, un carnero, un elefante, un toro (¡con traje de luces y todo!) y una osa panda, cada uno de ellos con sus características propias de velocidad, fuerza, etc.

Pero la verdadera locura comienza cuando, tras el banderazo de salida, nuestra mascota se lanza a la carrera y luego vemos cómo el elefante que llevábamos detrás alcanza un ítem acelerador, nos pasa por encima y nos deja atrás mientras tratamos de averiguar qué nos ha pasado. Cuando nos reponemos y cogemos de nuevo el ritmo, nos hacemos con un ítem para volar, y entonces adelantamos a 2 ó 3 oponentes... pero la excesiva velocidad nos lleva de cara contra un muro, así que volvemos a la última posición. Lo dicho, una locura.

Y es que en «Running Wild» no existe lo convencional. Universal (como ya hiciera con «Crash Bandicoot») ha pretendido romper con todo los cánones y, sin duda, lo ha conseguido. Esta especial característica será el punto a tener en cuenta a la hora de evaluar un título que agradará a algunos, pero que será ignorado por los "puritanos" de la velocidad.

Roberto Ajenjo

juega con ventaja









Distribuidos a lo largo de los escenarios, nos iremos encontrando con diferentes ítems que nos proporcionarán pequeñas ayudas.

Existen ítems para correr más, para hacernos invisibles (con lo que no nos chocaremos con los obstáculos), para volar, para hacernos más pequeños...

media docena de bestias

Hasta 6 animales podremos escoger para nuestras carreras, cada uno con sus propias características de fuerza, velocidad, capacidad de salto... Elige tu preferido:



BRAZZ: *La cebra es el más equilibrado en todos los puntos: buena velocidad, agilidad y un considerable salto.*



GWYNNE: *Una atractiva conejita que, por supuesto, destaca en velocidad y salto, aunque su poca fuerza la hace vulnerable a los golpes.*



BORIS: *Es la bestia más bestia. El elefante no corre demasiado deprisa, pero su poder puede acabar dejando en la cuneta a cualquier adversario.*



THE GENERAL: *Este equilibrado carnero sólo adolece un poco de su maniobrabilidad, aunque queda compensada con su buen salto.*



CORONADO: *¿Un toro vestido de torero? En fin... El caso es que el astado, aunque lento, tiene buena fuerza y una maniobrabilidad envidiable.*



MEI LING: *La osita panda tiene unas características muy parecidas a las de Gwynne, aunque más igualadas. Un corredor a tener muy en cuenta.*



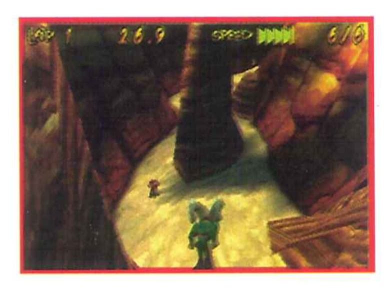
Incluso el Titanic ha sido recreado para la ocasión, aunque no tendremos mucho tiempo para admirarlo, ya que estaremos concentrados esquivando los obstáculos.





Aquí encontraréis los 6 espectaculares escenarios en los que podremos competir. Los dos últimos los descubriremos al ir ganando en los niveles más altos.

Sony vuelve a sorprender a propios y extraños con un nuevo arcade de carreras... ¡¡de animales!!

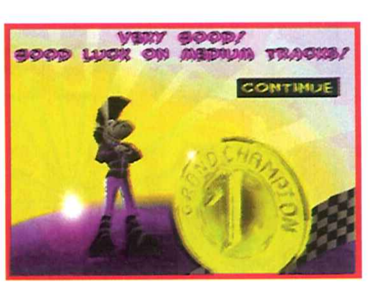


El aspecto gráfico del juego es atractivo y la sensación de velocidad, muy conseguida.



La acción frenética es una constante durante estas "bestiales" carreras.





Consola: PlayStation
Tipo: Arcade de Velocidad
Compañía: Sony
Programación: Universal Int.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 6 circuitos
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 85

Aunque son muy sencillos, resultan graciosos y curiosotes. Muestran un buen nivel en general, con un nulo efecto "popping" y unos personajes bien animados y de considerable tamaño.

SONIDO: 84

Tanto las músicas como los efectos sonoros son muy simpáticos, acordes con el tono general del juego. Ambos tienen un nivel aceptable.

JUGABILIDAD: 86

Sencillez total de control desde el primer momento. Quizás la dificultad sea algo excesiva en los niveles medio y alto, aunque eso alarga un poco la vida del juego.

DIVERSIÓN: 82

Es un juego atractivo y diferente, muy entretenido. Sin embargo, 6 circuitos se hacen escasos, y más teniendo en cuenta que su longitud no es excesiva.

VALORACIÓN: 80

Resulta difícil valorar este título ya que, si bien resulta muy simpático y original, como juego de velocidad no tiene mucho que ofrecer. Y es que «Running Wild» es, en el fondo, eso, un juego de carreras y aunque su concepto es atípico y su mecánica ofrece muchos detalles de arcade, nuestro objetivo final es el habitual de llegar el primero a la meta. Además, el número de circuitos no es excesivo, por lo que la diversión inicial acaba diluyéndose tras varias partidas. Muy original, entretenido... un juego diferente. Para quienes busquen nuevas fórmulas.

ALTERNATIVAS:
*La verdad es que no existe ningún título similar a **«Running Wild»** Ahora bien, en juegos de velocidad...*













La afición de Psygnosis por la velocidad viene de largo. Títulos como «Wipeout» o «F-1» resultan familiares para cualquiera, y también representan las dos grandes tendencias de las carreras hoy en día: emoción futurista frente a realismo más actual. Bueno, pues que sepáis que «Rollcage» se acerca a la línea «Wipeout», aunque está protagonizado por unos vehículos todoterreno capaces de subirse por las paredes, dar la vuelta sobre sí mismos y seguir adelante sin un rasguño. Una pesadilla para los talleres de chapa y pintura, vamos.

Con unos protagonistas así, ya os podéis imaginar cómo se presenta el desarrollo de estas carreras. Compiten seis vehículos, que además de pugnar por ir más rápido que los demás, como es lógico, también usan alguna que otra artimaña para sacar ventaja (misiles teledirigidos, poder turbo, escudos...).

Antes de que se dé la salida podéis elegir entre siete coches que tienen características propias de aceleración, potencia, agarre, etc. La diferencia entre unos y otros no es moco de pavo, porque el perfil de los circuitos se las trae. Los obstáculos en la carretera están a la orden del día, y, a poco que os embaléis, cualquier tramo sinuoso se convierte en un infierno.

Claro, que aquí también cuenta el control, que es uno de los aspectos más peliagudos de «Rollcage». Mientras permanecéis dentro de los límites de la pista todo va bien, pero el más mínimo roce con la cuneta, sobre todo si conducís uno de los vehículos con menor agarre, hace que la locura se cuele en el juego. Os subís por la pared o incluso al techo si es que estáis en un túnel, dais varias vueltas de campana y, después de una lección magistral de desorientación, la Ley de Murphy hace que casi siempre acabéis mirando hacia atrás. Menos mal que uno de los botones os devuelve a la dirección correcta, pero entre pitos y flautas perdéis unos segundos preciosos que os hacen pasar en un suspiro de un cómodo primer puesto a la cola del pelotón.

Técnicamente, «Rollcage» supera el examen con nota. Tiene una sensación de velocidad muy bien conseguida, y se maneja con soltura en el difícil arte de poner los fondos en el lugar correcto y en el momento adecuado. Además, las carreras transcurren entre espectaculares efectos de luz de todo tipo, ya sean ondas de energía o descargas eléctricas. Visto lo bien que da en pantalla, el caso es que nos ha parecido que el nivel gráfico del juego está por encima de su capacidad de diversión. Al fin y al cabo, «Rollcage» es otra incursión en un terreno que comienza a estar un poco trillado, y en el que se necesita algo más para asomar la cabeza por encima del resto.

Javier Abad



¡Esto no lo enseñan en la AUTOESCUELA!



¡Fuego a discreción!

Repartidos por los circuitos se encuentran una serie de ítems que os proporcionan armas de todo tipo. Hay misiles, escudos, descargas eléctricas y hasta bombas que paran el tiempo.

Podéis llevar dos armas a la vez, y se usan pulsando los botones L y R.







Los escenarios que bordean los circuitos no son meros elementos decorativos. Los disparos de los participantes en las carreras hacen que los edificios exploten y caigan sobre la pista.



Arriba, abajo, al centro y...

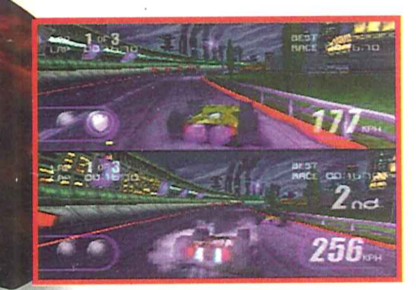




Los vehículos de «Rollcage» son unos todoterreno capaces de subirse por las paredes y hasta avanzar por el techo de un túnel. Sin embargo, el control no es que ayude mucho, y casi siempre que intentáis hacer unas virguerías de ésas todo termina en varias vueltas de campana.

Es una pena que el potencial jugable de «Rollcage» no esté a la altura de su calidad gráfica.





Los modos de juego incluyen una competición por ligas, un modo contrarreloj y otro para dos jugadores simultáneos.

Un piloto, un estilo

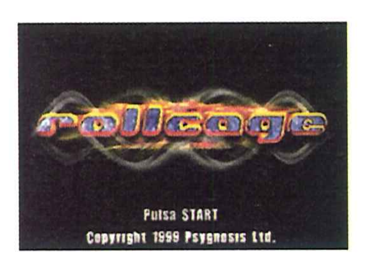
Antes de entrar en competición podéis elegir entre seis pilotos con estilos diferentes. Los hay más rápidos, otros más seguros, y también pilotos equilibrados. La elección depende de ti.







Consola: PlayStation
Tipo: Velocidad
Compañía: Psygnosis
Programación: ATD
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: 4 ligas
Niveles de dificultad: 2
Memoria: CD ROM



Gráficos: 90
Todo se desarrolla en un ambiente futurista. Hay cuatro zonas diferentes, y los escenarios están muy llenos. Los fondos no se resienten con la velocidad.

Sonido: 88
Una banda sonora acorde con las últimas tendencias que incluye temas de artistas tan conocidos como Fatboy Slim.

Jugabilidad: 83
La idea de los vehículos que corren incluso boca abajo es buena, pero no está bien resuelta. Se descontrolan con una facilidad pasmosa.

Diversión: 84
No es un juego demasiado original, pero tiene su punto de adicción. Eso sí, exige muchas horas de entrenamiento para conseguir llegar lejos.

Valoración: 84
La sensación que te deja «Rollcage» después de jugar varias partidas es que se trata de un juego muy bien hecho, pero al que no se le ha sabido sacar todo el partido posible. Los gráficos son buenos, incluso brillantes en algunos aspectos como los efectos de luz, y la banda sonora es muy apropiada para meteros en ambiente. Sin embargo, a la hora de correr se producen momentos de auténtico descontrol en los que el vehículo vuela por los aires sin que podáis hacer nada por evitarlo. Y por encima de todo eso está un concepto de juego no demasiado original, que le resta interés.

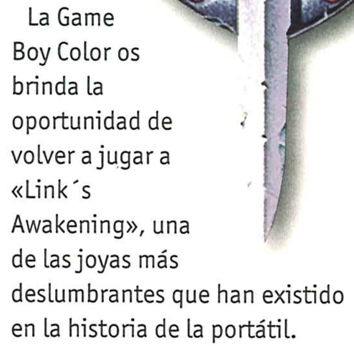
ALTERNATIVAS:
Cualquiera de los **«Wipeout»** anda en esta línea de carreras futuristas que mezclan velocidad y arcade, y la verdad es que nos gustaron más. Probad también **«Scars»**, que se parece tanto en el concepto como en el tipo de coches.



THE LEGEND OF ZELDA
LINK'S AWAKENING







La Game Boy Color os brinda la oportunidad de volver a jugar a «Link´s Awakening», una de las joyas más deslumbrantes que han existido en la historia de la portátil.

El juego sitúa la acción en la isla de Koholint, y allí se desarrolla una larguísima aventura que reúne magistralmente en apenas ocho megas todos los ingredientes que integran cualquier JDR de acción para consolas mayores. En primer lugar, un argumento apasionante, que sabe entremezclar situaciones secundarias sin perder nunca de vista la línea maestra de la historia. Link debe hablar con un montón de personajes y ayudarles en sus problemas, pero todo está magníficamente pensado para que la trama principal transcurra casi sin daros cuenta. Además, la posibilidad de regresar a los lugares donde ya habéis estado garantiza la sensación de libertad, y os permite completar tareas una vez que aprendéis nuevos movimientos.

Paralela a esta profundidad del argumento corre una realización técnica extraordinaria. Los escenarios sorprenden por su amplitud y variedad, reforzada ahora por la introducción del color. La acción transcurre entre aldeas en las que lo principal son los diálogos (el que los textos estén en inglés es el único defecto del juego) y mazmorras laberínticas llenas de puzzles que retan vuestra inteligencia. ¿Y qué podemos decir de Link? Pues que parece increíble que un personaje de GB pueda realizar tantas acciones. Usando sólo dos botones es capaz de utilizar un montón de armas, levantar objetos y hasta hacer unas breves incursiones plataformeras con perspectiva lateral de juego.

Si no lo probasteis en su momento, ahora es la oportunidad perfecta para que comprobéis por vosotros mismos que «Link´s Awakening» sigue siendo un cartucho imprescindible que no debe faltar en vuestra colección.

Javier Abad

Por ti no pasan los años



Link va adquiriendo nuevas habilidades a medida que avanza la aventura. Levantar objetos entra dentro de sus posibilidades.



Link puede participar en varios mini-juegos durante la aventura. En éste, el premio a ganar es nada menos que Yoshi.



La libertad de movimientos por la isla de Koholint es total, y siempre podéis volver a los lugares que hayáis visitado antes.



Las peleas con los enemigos se producen en tiempo real. Aquí Link utiliza su espada, pero con el tiempo recogerá un gancho, un hacha, etc.



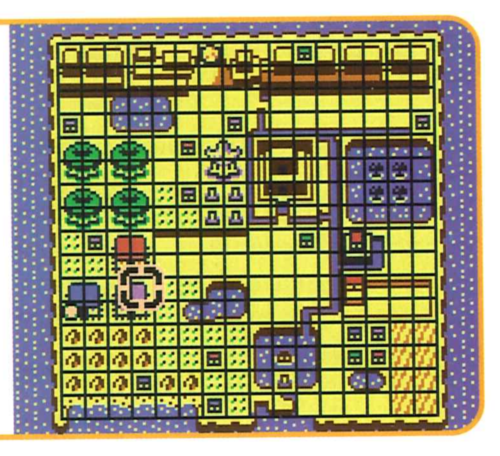


¿Imitando a Mario?



En algunas mazmorras la acción deja paso a las plataformas. La vista pasa a ser lateral, y Link se desenvuelve como la haría el mismo Mario. ¿Os suenan de algo esas plantas carnívoras?

La reedición de clásicos Nintendo en Game Boy Color os permite volver a jugar a «Link´s Awakening», una obra maestra que sigue de actualidad.



Este es el mapa general de la isla de Koholint, donde se desarrolla la acción del juego. Pese a lo que pueda aparentar aquí, su extensión es enorme, y sigue la típica división entre aldeas y mazmorras (para esta versión se ha añadido una nueva a las que ya había).

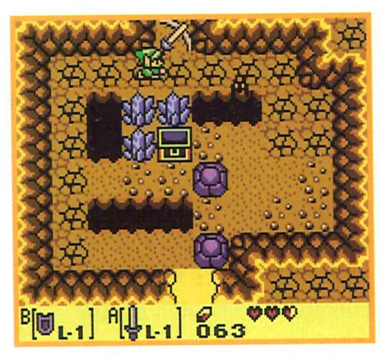
Un día en la vida de Link

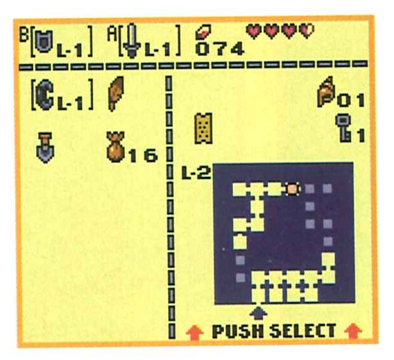
El patrón de juego de «Link´s Awakening» es el siguiente: un personaje le cuenta sus problemas a Link (1), quien debe internarse en una mazmorra laberíntica llena de puzzles (2) y enfrentarse a un enemigo final (3) para conseguir solucionarlos.











Pausando el juego podéis asignar un arma a cada botón, ver los objetos que tenéis y un mapa de la mazmorra en la que estáis.

Consola:	GAME BOY COLOR
Tipo:	JDR DE ACCIÓN
Compañía:	NINTENDO
Programación:	NINTENDO
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	--
Niveles de dificultad:	--
Memoria:	8 MEGAS



GRÁFICOS: 97

Los escenarios son tan extensos como variados, y los personajes tienen unas animaciones excelentes. Y ahora con los colorines, alucinas.

SONIDO: 96

La banda sonora no es un mero acompañamiento, sino que forma parte del juego. Genial.

JUGABILIDAD: 96

Quizás te parezca una exageración, pero este Zelda para Game Boy nos parece incluso más jugable que la versión para N64. Tiene sus momentos de dificultad, pero jugar con él es una auténtica delicia. Sin embargo, nos vemos obligados a bajarle unas décimas su puntuación por estar en inglés.

DIVERSIÓN: 97

Es una aventura absolutamente apasionante que pondrá a prueba tu inteligencia y tu habilidad. Te aseguramos que si te compras este juego, no te separarás de tu portátil ni para... nunca, vamos. Y repetimos lo de antes, si estuviera en castellano, esta puntuación sería de un 99 ó un 100.

VALORACIÓN: 98

«Link´s Awakening» es una de las grandes obras maestras no sólo para Game Boy, sino para cualquier consola. La puntuación que le damos ahora es todavía mayor de la que obtuvo en su día, porque el juego se ha revalorizado con el paso del tiempo: salió hace ya varios años y desde entonces no ha habido ningún otro juego que lo supere. Gran abucheo para Nintendo por no haberlo traducido e impedirnos así otorgarle un 100 a este juego. Totalmente imprescindible, aunque no sepas inglés.

ALTERNATIVAS:

«Zelda» es una maravilla que no puede faltar en tu colección.

RakugaKids

Para morirte... de risa

Seguro que todos habéis oído hablar de «Clayfighters», un originalísimo juego de lucha que sobresalió entre todos los demás por ser el primero en el que los luchadores no eran ni karatekas, ni marines, ni polis cabreados... sino muñecos de plastilina.

Pues bien, ahora Konami nos presenta otro original juego de lucha en el que los protagonistas son... ¡dibujos mágicos! Así, como lo oís.

La cosa es "tan sencilla" como que unos niños se encuentran unos lápices de colores que pertenecieron a un mago. Luego, los muñequitos que cada uno dibujó cobraron vida... y se armó el lío.

Nuestro objetivo será controlar a uno de estos graciosos dibujillos a través de una serie de "peleas" contra los demás personajes. Esto no resultará nada sencillo, pero no porque el juego sea demasiado difícil, sino porque se hace muy complicado jugar mientras te estás partiendo de risa.

Y es que la simpatía que irradian estos garabatos, sus hilarantes movimientos, sus alocados golpes... en fin, todo, está diseñado con tal gracia, que nos obligará constantemente a soltar el mando y a ponernos a reir viendo "luchar" a estos geniales muñecajos. ¿Alguien podría aguantarse la risa al ver cómo una calabaza gigante atropella a un luchador que trataba de provocarnos enseñándonos su trasero? Pues haceos una idea de cómo será el resto.

Respecto al juego en sí, posee unos gráficos muy vistosos (aunque algo simples) en unas inclasificables 2 dimensiones y media, con personajes planos sobre un fondo tridimensional (al estilo de «Parappa the Rapper», de PlayStation).

Los 8 luchadores de que dispondremos no representan una cifra demasiado alta, pero lo cierto es que cada uno de ellos ofrece una amplia variedad de movimientos, aunque con la pega de que las combinaciones de teclas son prácticamente iguales para todos.

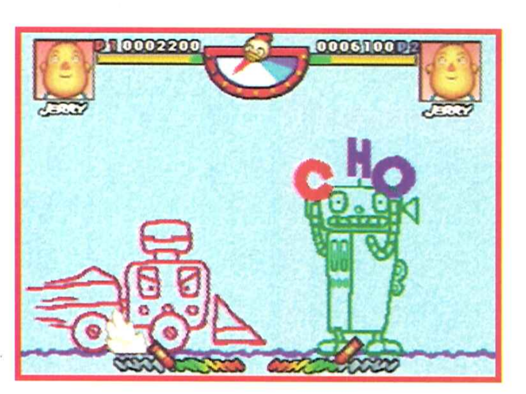
Y en el apartado sonoro, un sobresaliente para la música y los efectos de sonido, que con su simpatía y calidad hacen más divertida si cabe cada partida.

Total, un entretenidísimo juego de lucha que divertirá por igual a todo el mundo aunque, por supuesto, a quien más gustará será a los pequeños de la familia. Muy recomendable para los que quieran un juego de acción pero nada violento.

Roberto Ajenjo



En esta pantalla podremos elegir, en algunos modos de juego, el escenario en que se producirá el combate. Todos ellos resultan muy coloristas y originales.



Existe la posibilidad de jugar en un modo "perfilado", en el que no habrá fondos, y los luchadores aparecerán sin colorear. Resulta curioso, aunque poco atractivo.



La originalidad de algunos movimientos es altísima. Aquí podéis ver a un perro-fantasma (nueva raza) tratando de golpear a su contrincante... ¡con un estornudo!

¡Vaya golpes especiales!

Cuando rellenemos la barra de la parte inferior de la pantalla, estaremos capacitados para realizar un golpe especial al más puro estilo «Street Fighter». Aunque, eso sí, con la pequeña diferencia de que las "magias" consistirán en cosas como que vengan los bomberos y te lancen agua a presión desde una boca de incendios, o que te atropelle una vaca. Vamos, lo normal.





Cada niño pelea con el muñecote que ha dibujado y que refleja su personalidad. Lo único malo es que sólo hay 8 luchadores.



Uno de los personajes podrá utilizar a un caballo para cocear a su rival. Cuatro patas golpean más que dos...



Aunque los personajes son planos, los escenarios ofrecen cierta sensación de profundidad.

La imaginación de los chicos de Konami ha quedado suficientemente probada con este divertidísimo juego... ¿¿de lucha??

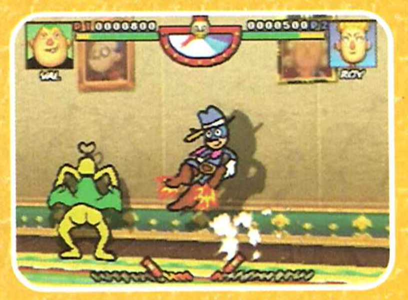




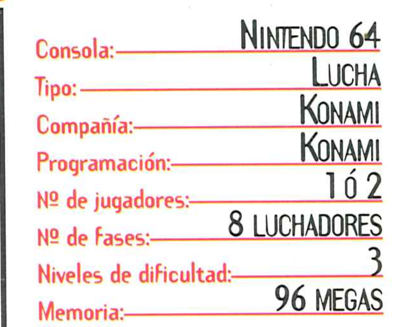


¡Chincha, que no me cojes!

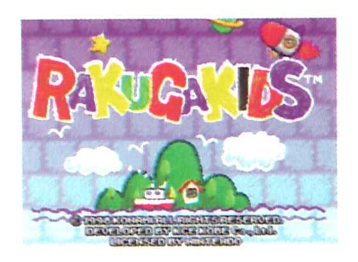




Cualquier artimaña es válida para ganar... incluso sacar la lengua. Los monigotes tratarán de desconcentrar a sus oponentes mediante estas sucias tretas y lograr así ventaja en la pelea. ¡Pues no va el muñecajo éste y me enseña el trasero!



Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	LUCHA
Compañía:	KONAMI
Programación:	KONAMI
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	8 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	96 MEGAS



GRÁFICOS: 84

No importa que no sean poligonales. Sólo por su colorido, el original diseño de los monigotes y su simpático aspecto general, se merecen una muy buena nota.

SONIDO: 86

Las pegadizas musiquillas mantienen un buen nivel, pero por encima de ellas están los efectos, muy variados y graciosos.

JUGABILIDAD: 85

Buen número de movimientos y facilidad para llevarlos a cabo, aunque el que las combinaciones sean iguales para todos los luchadores resta un poco en este aspecto.

DIVERSIÓN: 83

Este es uno de esos juegos con los que puedes divertirte simplemente viéndolo. "Diversión" es su primer apellido... pero "limitado" el segundo.

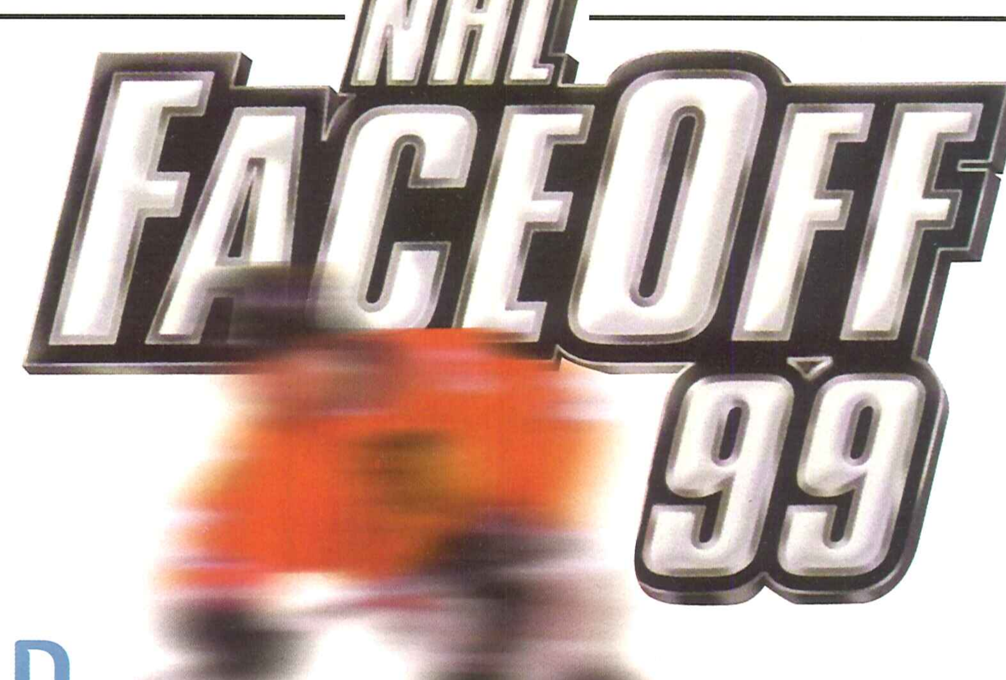
VALORACIÓN: 82

«Rakugakids» no se parece prácticamente a nada de lo que hayáis visto en juegos de lucha para N64. Ofrece un estilo absolutamente diferente, único. Una arriesgada apuesta de Konami basada en encontrar lo cómico a través de lo absurdo.
Quizás algunos lo rechacen por ese aire "infantiloide" que desprende el juego, pero en este aspecto radica su principal atractivo. Los combates resultan divertidísimos, pero tiene el inconveniente de que el número de luchadores resulta escaso.
Un juego de lucha que no parece un juego de lucha.
Ideal para principantes.

ALTERNATIVAS:

*Parecido a éste no hay nada en ningún soporte (salvo el antiquísimo **«Clayfighters»**). **«MK 4»** es el mejor juego de lucha para N64, pero en el estilo son como el blanco y el negro...*







VELOCIDAD sobre el hielo

Resulta curioso ver cómo llegan a nuestro país las sucesivas actualizaciones de un deporte tan poco popular por estos lares como es el hockey sobre hielo, aunque lo cierto es que la calidad y posibilidades de diversión que ofrecen casi todos estos juegos alcanzan unos niveles muy elevados.

Pues bien, ahora le toca el turno a la versión del 99 de la saga de Sony «NHL faceoff», juego cuyas mejoras con respecto a la anterior edición giran en torno a dos aspectos principales: opciones y realismo.

Entre las opciones, se han incluido modos de práctica, temporada y playoff, partidos en casa o como equipo visitante, todos los equipos y jugadores de la NHL, así como un completo modo manager para que podamos hacer nuestros pinitos en el mundo de la gestión deportiva.

Sin embargo, el punto fuerte de este juego se encuentra en la recreación de los partidos, donde un aspecto gráfico inmejorable y un perfecto seguimiento por parte de la cámara redondean unos partidos dinámicos y muy entretenidos.

Pero lo que más sorprende es la velocidad. Durante todo el partido nos dará la impresión de jugar a remolque del equipo contrario, que actúa de manera muy inteligente y coordinada. Los contraataques se suceden una y otra vez y nos obligan a reestructurar nuestra defensa constantemente.

Este carácter de simulación con que se ha querido imprimir al juego puede hacer que las primeras partidas resulten desoladoras: a nadie le divierte llegar hasta la quinta prórroga sin conseguir batir al portero contrario. Sin embargo, nuestra tenacidad se verá recompensada, ya que una vez que nos hagamos con el control, (especialmente al presionar la tecla "L2", con la que se nos permite pasar instantáneamente a cualquier miembro de nuestro equipo), los partidos se harán mucho más interesantes y reñidos.

Sólo algún defectillo empañará estos partidos. La confusión en el control durante las peleas entre los jugadores, o algunos saques en que el árbitro no nos permitirá ver el puck, son algunos detalles que emborronan este, por otra parte, gran simulador.

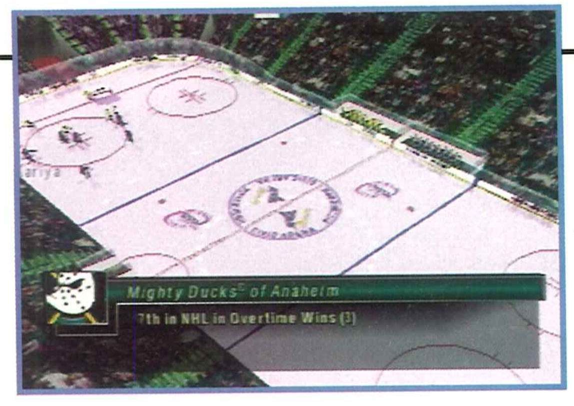
Por último, cabe destacar que casi todo es configurable en «NHL faceoff 99», desde las lesiones y reglas hasta la velocidad, pasando por las típicas opciones de alineación y estrategia. Así que nos podremos construir un juego a nuestra medida, entre el realismo más exagerado y el arcade más divertido. De esta forma este compacto de Sony se convierte en un juego que puede ser ajustado a la medida de cada tipo de jugador.

David Martínez









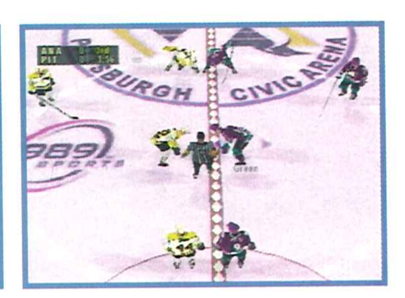
Los estadios de la mejor liga de hockey del mundo se encuentran perfectamente recreados, incluso las máquinas que alisan el hielo durante el partido son diferentes.



Durante el partido vamos a poder disfrutar de espectaculares escenas pregrabadas, que recogen el comportamiento de nuestros jugadores en cada situación.





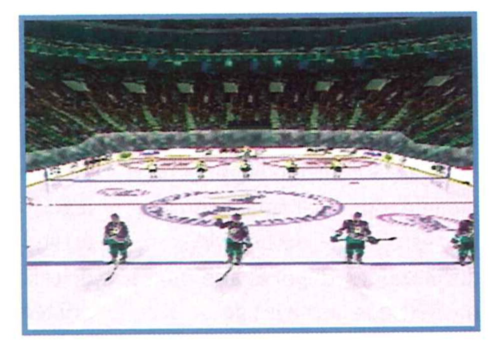


El mundo del hockey

Todo el ambiente que rodea a este deporte aparece en «NHL faceoff 99», desde las típicas peleas entre jugadores, hasta el interesante mundo de la gestión deportiva en un interesante modo manager. Sin olvidar una extensa base de datos con las características de todos los jugadores de la liga norteamericana, o un enorme número de estadísticas y récords.

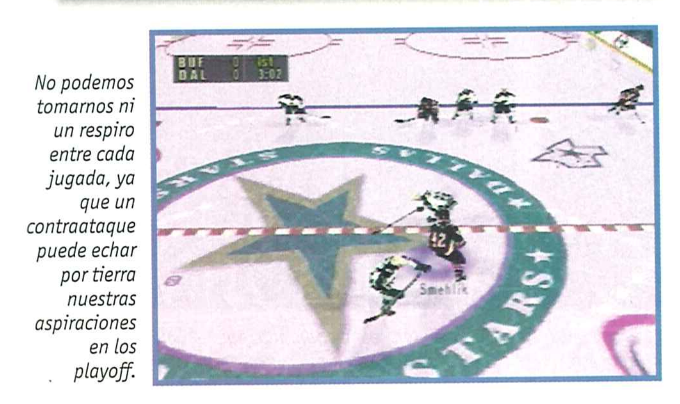








El hockey sobre hielo recibe un nuevo simulador de excelente factura técnica.



No podemos tomarnos ni un respiro entre cada jugada, ya que un contraataque puede echar por tierra nuestras aspiraciones en los playoff.



Consola: PLAYSTATION
Tipo: DEPORTIVO
Compañía: SONY
Programación: KILLERGAME
Nº de jugadores: 1 ó 2
Nº de fases: - -
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 86

El alucinantes aspecto de los jugadores, los realistas movimientos y el eficaz seguimiento de la cámara, completan un excelente apartado gráfico.

SONIDO: 85

Las melodías son escasas. Los efectos de sonido están muy bien realizados y son de gran realismo. El público, y los comentarios -en inglés- añaden un mayor atractivo a los partidos.

JUGABILIDAD: 84

Marcar se convierte en una misión casi imposible, pero el control es muy preciso. Afortunadamente, podemos modificar casi todos los aspectos del juego para adaptarlo a nuestras habilidades.

DIVERSIÓN: 83

La liga puede resultar algo repetitiva, pero el modo de dos jugadores es realmente adictivo. Jugar como manager de nuestro equipo le añade alicientes al juego.

VALORACIÓN: 84

Un gran juego en todos los aspectos, muy cuidado gráficamente, bastante divertido y con numerosas opciones. Quizás peca por su dificultad inicial y por carecer de algunos detalles entre partidos, pero en conjunto, el juego se coloca en los puestos de cabeza en la simulación del hockey. La posibilidad de configurar todos los aspectos hacen que puedas hacer un juego casi a tu medida.

ALTERNATIVAS:

*A pesar de que se trata de un excelente simulador, a nosotros personalmente nos gusta un poco más **«NHL 99»** de EA Sports, que resulta más espectacular gráficamente. En cuanto a opciones andan bastante parejos.*



Flotando VOY...

El primer «Wipeout» para PlayStation rompió moldes cuando salió hace ya algunos años. Su concepción futurista de las carreras y su peculiar estética, que iba acompañada de una banda sonora de lujo, le convirtieron en un referente para la consola de Sony. Ahora, por fin, los usuarios de Nintendo 64 vais a poder disfrutar de vuestra propia versión del juego, que hace su desembarco un territorio dominado por la pugna entre «F-Zero X» y «Extreme G2».

Frente a la vertiginosa velocidad de estos dos títulos, la propuesta de «Wipeout 64» parece querer mantenerse dentro de unos límites mucho más manejables, como intentando demostrar que no es necesario correr a 2.300 Km/h para pasárselo bien. Y con esto no queremos decir que sea un juego lento, que no lo es, pero nos ha llamado la atención el perfecto manejo, que va acompañado de una estupenda sensación de desplazamiento por el aire (no os olvidéis que las naves de «Wipeout 64» flotan sin tocar el suelo). Por otra parte, el empleo de los botones Z y R, como frenos izquierdo y derecho respectivamente, facilita mucho los giros y nos permite negociar hasta la curva más cerrada a toda velocidad, algo que se agradece bastante teniendo en cuenta el sinuoso diseño de las pistas.

Y ya que hablamos de las pistas, hay que decir que esta versión estrena seis nuevos recorridos, todos cortados por el clásico patrón de curvas, contracurvas, saltos y espirales. Este número, sin embargo, se queda corto, y ésta es una de las "pegas" que hay que mencionar, porque aunque en los distintos modos de juego cambian las categorías y hasta los objetivos de carrera (llegar entre los tres primeros, derribar naves rivales...), los trazados siempre son los mismos. Lo que sí hay que alabar es el afán detallista de los escenarios, con unos laterales que aparecen mucho más llenos que los de «F-Zero X», por ejemplo. Claro, que los excesos siempre se pagan, y el tener unas cunetas tan "floridas y hermosas" provoca que al engine se le presenten serios problemas para generar los fondos.

Por otra parte, en las carreras, no falta la presencia, casi obligada en este tipo de juegos, de un repertorio de armas que se pueden utilizar convenientemente contra los vehículos enemigos.

Juzgado desde la perspectiva de la diversión, «Wipeout 64» está dentro de un nivel aceptable e incluso superior a la media en algunos aspectos, como en lo rápido que se puede aprender a dominar las naves . Sin embargo, sus carreras parecen algo frías, como si les faltase la chispa necesaria para enganchar. Sinceramente, no hemos encontrado un modo de juego que nos apasione y eso impide que el cartucho llegue más lejos.

Javier Abad

...flotando vengo



Esta curva tan cerrada es una más de las muchas que presentan los circuitos. El control, sin embargo, está bien calibrado y nos permite tomarlas a toda velocidad.



El diseño de cada recorrido está muy cuidado y las cunetas aparecen llenas de detalles. Eso provoca, sin embargo, algunos problemas en la generación de los fondos.



Como podéis leer en pantalla, aquí el objetivo es llegar entre los tres primeros (corren quince naves y salís los últimos). En otros modos de juego cambian los objetivos.







Las carreras de «Wipeout 64» podéis seguirlas desde la típica vista exterior trasera o desde ésta, que es interior y subjetiva. Aunque la sensación de velocidad es prácticamente la misma, el control varía un poco cuando metéis la cámara en la cabina del piloto, porque cuesta acostumbrarse a no ver la nave en pantalla. Eso sí, las imágenes son realmente espectaculares.

Cara y cruz de «Wipeout 64»: un control exquisito frente a su escasez de circuitos.



El juego se puede permitir "plantar" dos y hasta tres naves simultáneamente en pantalla sin que la carrera se ralentice.

Apunta, dispara y acelera

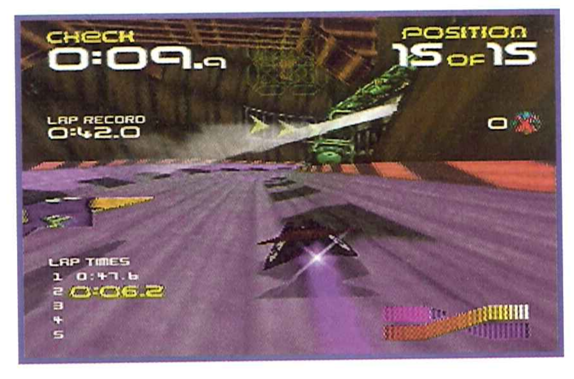
Las armas que utilizáis están repartidas a lo largo de cada pista. Entre ellas os encontráis desde misiles o minas hasta escudos protectores, pasando por un útil piloto automático.

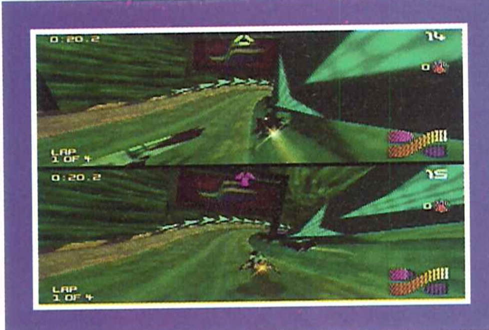














Las opciones de juego incluyen un modo multijugador. La sensación de velocidad sigue siendo igual de alta, pero en las partidas a cuatro los fondos de los circuitos no salen en pantalla.

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Midway
Programación:	Psygnosis
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	6 circuitos
Niveles de dificultad:	4 clases
Memoria:	96 megas



GRÁFICOS: 84
El diseño de los circuitos es acertado, y los decorados aparecen llenas de detalles. Sin embargo, seis circuitos son pocos, y tiene problemas con el manejo de los fondos.

SONIDO: 85
La banda sonora está en la línea clásica de «Wipeout»: mucho sonido tecno firmado por grupos como Fluke o Propellerheads.

JUGABILIDAD: 86
El control es magnífico, y os permite tener siempre el mando de la nave por muy rápido que vayáis. La dificultad, apurada.

DIVERSIÓN: 83
Tiene todos los requisitos para entretener, pero no a largo plazo. El modo de competición principal es algo corto, y a las carreras les falta más pasión.

VALORACIÓN: 84
La conducción en «Wipeout 64» es exquisita. Sus programadores han sabido equilibrar perfectamente velocidad y manejo, de forma que podéis navegar por la pista sin perder nunca el control. Los circuitos tienen un acabado muy completo, pero se quedan cortos en número, sobre todo teniendo en cuenta lo que ofrecen en este apartado sus competidores en Nintendo 64.
El que los modos de juego se desarrollen siempre en estos mismos escenarios, pese a que varíen los objetivos a conseguir, le resta atractivo a las carreras, que no terminan de engancharte.

ALTERNATIVAS:
*Hay dos opciones muy claras y ambas nos parecen superiores a este **«Wipeout 64»**: hablamos de **«F-Zero X»**, que ofrece velocidades de vértigo y circuitos masivos, y de **«Extreme G2»**, menos controlable pero con una mayor calidad técnica.*



Retro Force







Hasta nuestras PlayStation llega el último exponente del "shoot´em up" espacial.

Esta vez, la defensa de la Tierra no depende de los pilotos más duros de la armada, sino que se le ha encomendado a un grupo de personajillos sacados de algún extraño cómic japonés. Y van a ser ellos cuatro -dos chavales, un robot y un curioso gato-, los encargados de pilotar sus naves através del espacio y del tiempo y a lo largo de innumerables fases con el objetivo de acabar con toda la flota enemiga.

Este desarrollo, repetido hasta la saciedad en infinidad de juegos, (aunque no tantos en PlayStation, la verdad) aterriza ahora sobre la consola gris con un nuevo planteamiento gráfico tridimensional, pero que, por desgracia, queda algo deslucido por la excesiva oscuridad de los escenarios que se mantiene a lo largo de todo el juego y por la ausencia de enemigos finales realmente grandes y poderosos como los que acostumbran a aparecer en este tipo de juegos.

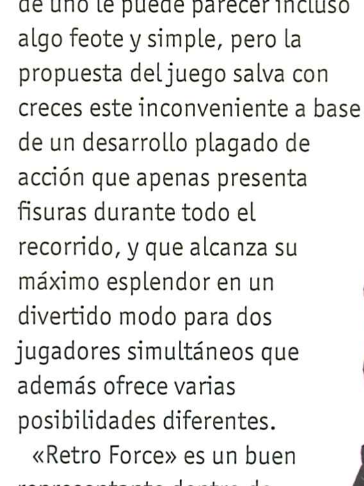
No influye nada de esto sin embargo, a la hora de enfrentarnos con un matamarcianos muy entretenido, que apuesta sobre todo por la habilidad del jugador a la hora de esquivar los disparos enemigos y que mantiene un nivel de tensión más que aceptable a lo largo de las numerosas fases que incluye.

La posibilidad de bombardear a las fuerzas enemigas que se encuentran sobre la superficie del planeta constituye seguramente el acierto más sobresaliente del juego y se convierte en un original modo de sembrar el terreno de destrucción, aunque este aliciente queda algo desvirtuado por el reducido tamaño que presentan casi todos los elementos del juego, lo que aveces provoca pequeñas dosis de confusión.

La verdad es que a pesar de las 3D, el aspecto general del juego nunca llega a ser espectacular, y a más de uno le puede parecer incluso algo feote y simple, pero la propuesta del juego salva con creces este inconveniente a base de un desarrollo plagado de acción que apenas presenta fisuras durante todo el recorrido, y que alcanza su máximo esplendor en un divertido modo para dos jugadores simultáneos que además ofrece varias posibilidades diferentes.

«Retro Force» es un buen representante dentro de los "shoot´em ups" que habría ganado mucho con una realización técnica más trabajada. Divertido sin más.

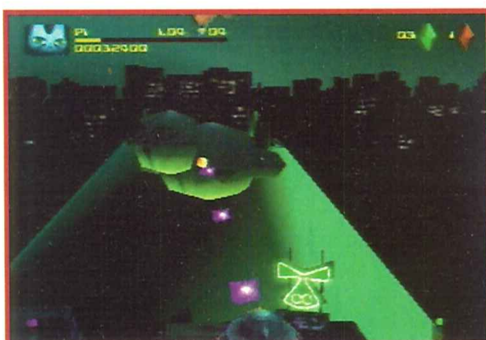
David Martínez





Cuatro GATOS contra miles de aliens









Los escenarios tridimensionales avanzan automáticamente mediante un scroll vertical. Apenas tendremos tiempo para disparar a las naves que nos atacan y a bombardear a los enemigos que nos disparan desde el suelo.



El modo para dos jugadores es sin duda uno de los grandes aciertos de este juego, y además presenta diferentes posibilidades para jugar los dos simultáneamente o uno después del otro.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	SHOOT'EM UP
Compañía:	PSYGNOSIS
Programación:	PSYGNOSIS
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	N.D.
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 77
Escenarios en 3D, pero con un pobre diseño y algo repetitivos. Los niveles son largos pero demasiado oscuros en su mayoría y sin ningún elemento que aporte algún detalle realmente brillante.

SONIDO: 76
No presenta grandes alardes. Música movida y efectos de sonido adecuados.

JUGABILIDAD: 85
El juego exige habilidad (y muchos dedos) para disparar hacia el frente y hacia abajo simultáneamente, pero el manejo de la nave es bastante eficaz. Su nivel de dificultad es alto, pero no excesivo.

DIVERSIÓN: 80
Aburrirse con un matamarcianos resulta casi imposible. Con éste te divertirás, pero a la larga lo encontrarás algo monótono.

VALORACIÓN: 78
Estamos ante un juego que podría haberse convertido en uno de los grandes del género si hubiera ofrecido un mayor atractivo gráfico. La idea de un desarrollo tridimensional en el que avanzamos mediante un scroll vertical y que nos permite disparar no sólo hacia el frente sino también hacia los cañones que nos atacan desde el suelo le imprime al juego unos elevados niveles de acción, pero el pobre colorido de los escenarios y el escaso atractivo de los enemigos acaban por convertirlo en un título algo sosete. Te divertirá, pero no te impresionará.

Los héroes galácticos

«Retro Force» permite elegir entre cuatro pilotos diferentes, aunque las características de las naves resultan prácticamente idénticas. El juego ofrece varios modos multi-jugador para hasta cuatro jugadores, aunque en este caso se jugará alternativamente.



La nota femenina del juego la pone esta jovencita tan decidida...



... y su inseparable robot pilota esta especie de cohete espacial.



Este chavalote con pinta de empollón es el cabecilla de la escuadra.





Y este gato que parece sacado de un manga irá abordo de este platillo volante.



«Retro Force» es un "shoot'em up" entretenido pero no muy espectacular.



El desarrollo de cada nivel nos impedirá tomarnos un respiro, ya que las oleadas de enemigos son constantes.

ALTERNATIVAS:
«Viper» *está por encima de este juego de Psygnosis.* ***«B- Movie»*** *y* ***«Frenzy»*** *tienen las virtudes de ofrecer una libertad de movimientos total y un mayor atractivo gráfico, aunque quizás resulten algo menos enganchantes.*



WARIOLAND II

Anti-Mario de colores

El alter ego de nuestro fontanero favorito se viste de gala para estrenarse en Game Boy Color.

Y aunque su retorno a la portátil de Nintendo no incorpora ninguna novedad jugable sobre su anterior aparición (salvo la aplicación de colores, que no es poco), Wario llega avalado por toda la jugabilidad y la enorme longitud encerradas en esos 8 megas que ya hiciesen nuestras delicias allá por el pasado mes de Mayo.

«Wario land II» es, sin duda, de uno de los juegos de plataformas más originales que hayamos disfrutado sobre cualquier consola. Y es que su peculiaridad radica en que nuestro personaje no puede morir nunca, así que todo el interés del juego se basa en la investigación pura y dura a lo largo y ancho de sus 52 enormes niveles.

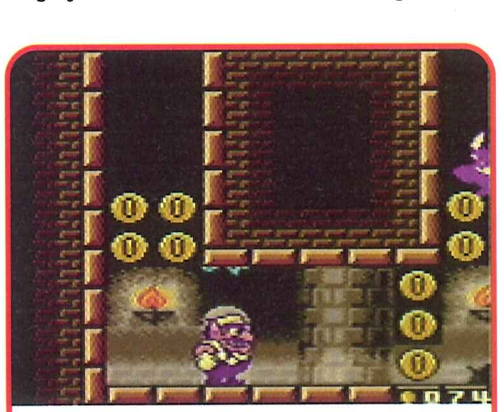
Pero el verdadero atractivo de este juego, aparte de su inmejorable realización técnica, se encuentra en la posibilidad de volver una y otra vez sobre el mismo nivel para tratar así de conseguir desenmarañar todos los secretos que esconde este cartucho.

«Wario Land II» presenta, además, una enorme variedad en la realización de sus escenarios: niveles submarinos, fases ocultas y enemigos enormes que ahora, además, presentan un aspecto muchísimo más atractivo gracias a la aplicación del color en cada uno de ellos.

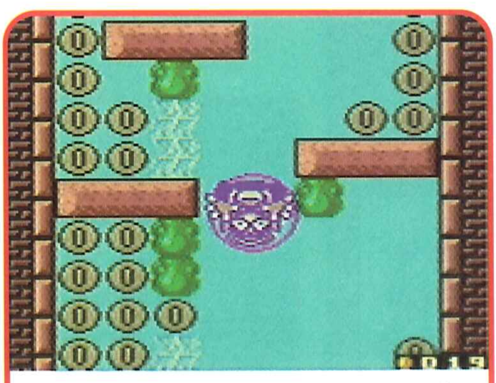
A todo esto hay que añadir el especial interés que añaden las transformaciones de Wario, con las cuales nuestro protagonista ganará nuevas y divertidas habilidades que le resultarán indispensables para superar cada nivel.

En definitiva, que todas las virtudes que ya incorporaba la versión original de «Wario Land II» se ven ahora realzadas gracias a la alucinante "mano de pintura" que se le ha dado al juego, si bien los que tengáis ya este cartucho tenéis que saber que en lo que se refiere al juego propiamente dicho, sigue siendo exactamente igual.

David Martínez



El objetivo del juego no consiste en llegar al final de cada nivel, sino en recoger todas las monedas repartidas por sus 52 escenarios.



Wario puede hacer uso de los elementos más variados. Aquí le vemos dando un paseo en una burbuja que le evitará tener que dar un montón de saltos.



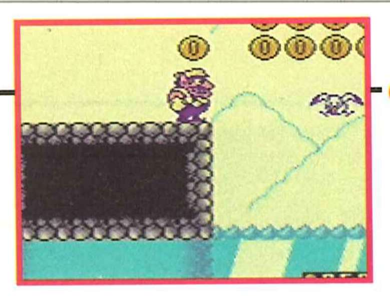
Cada una de las fases se encuentra repleta de niveles ocultos y puertas escondidas, y Wario tendrá que poner su habilidad a prueba para descubrirlos.

Retos a tu inteligencia

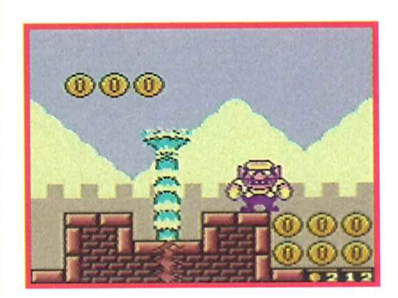
«Warioland 2» incluye multitud de pequeños juegos ocultos que pondrán a prueba nuestra agudeza mental para encontrar parejas, para resolver distintos tipos de puzzles, para adivinar números...

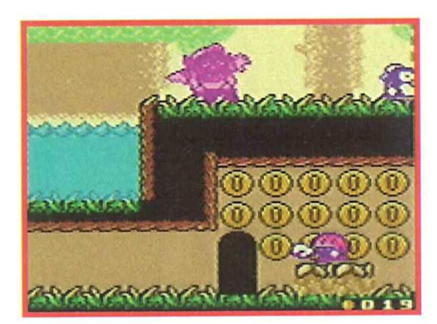




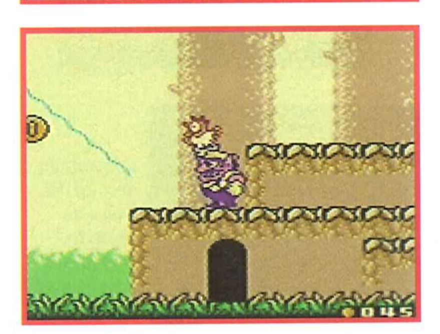


Wario reaparece en Game Boy Color en una versión con 56 colores.









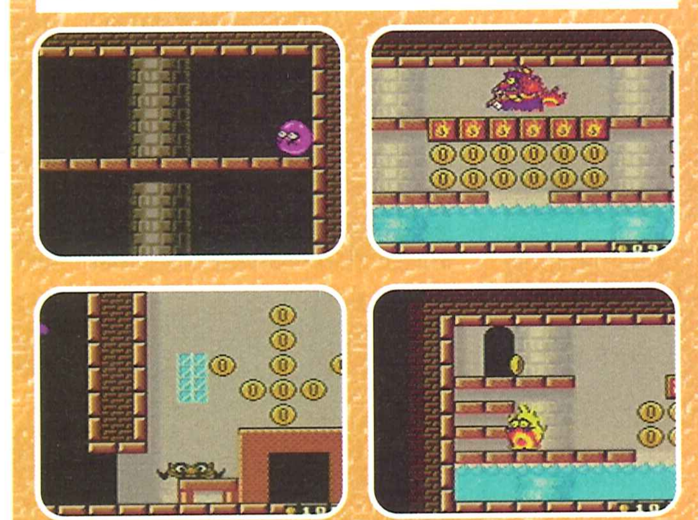




Si Wario come una de las tartas arrojadas por los enemigos, engordará y se convertirá en este curioso ser de aspecto glotón y pisotones demoledores, aunque, eso sí, de muy difícil control.

Wario se transforma

Nuestro personaje tiene la capacidad de transformarse según los golpes que reciba. Una llamarada o una pesa lanzada desde el aire pueden convertirle en un nuevo ser capaz de planear como una hoja o de romper algunos bloques especiales.



Consola:	GAME BOY
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	NINTENDO
Programación:	NINTENDO
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	52
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	8 MEGAS



GRÁFICOS: 90

Muy grandes y bien definidos, los movimientos son rápidos, aunque las animaciones resultan un tanto bruscas. Además, todo esto en colorines.

SONIDO: 84

El mismo tema principal se presenta en diferentes variaciones. Los efectos de sonido resultan graciosos y acompañan al tono desenfadado del juego.

JUGABILIDAD: 91

El control resulta sencillo, salvo en algunos saltos, pero sobre todo, destacan las diferencias que observaremos según sean las transformaciones de Wario.

DIVERSIÓN: 91

El hecho de que Wario no pueda morir resulta un poco extraño, pero poder recorrer inmensos mundos, con infinitas posibilidades en cada uno de ellos, es toda una gozada.

VALORACIÓN: 91

«Wario Land II» vuelve a demostrar en esta versión coloreada que sigue siendo un gran juego, cargado de niveles ocultos y posibilidades suficientes como para mantenernos pegados a nuestra Game Boy durante mucho tiempo.
Si todavía no lo tenéis en vuestra juegoteca no debéis perder un solo instante en haceros con él, y si ya lo comprasteis en su momento, pensároslo bien, porque el trabajo que se ha hecho con el color merece también bastante la pena.

ALTERNATIVAS:

*En Game Boy Color tienes tres juegos de plataformas: **«Wario land II»**, **«Turok 2»** y **«Bugs Bunny & Lola Bunny»**. La verdad es que los tres son igual de buenos, así que cómparte el que tenga el protagonista que más te atraiga. O los tres.*



¿Desea un nivel difícil... o superdifícil?

eliminator

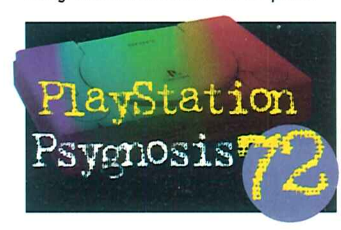
Hay combinaciones de géneros o estilos que no dan buenos resultados. Esta afirmación quedó en su día probada por aquel «Descent» para PlayStation (si recordáis, era una especie de arcade/simulador de vuelo/matamarcianos aparecido hace casi ya dos años), y que ahora se ratifica con este «Eliminator», ya que ambos títulos guardan muchas similitudes entre sí.

Nuestra misión consiste "simplemente" en pilotar una de las 4 naves disponibles a través de las múltiples fases que componen el mundo de «Eliminator», destruyendo los enemigos que encontremos en nuestro camino. Y digo "simplemente" porque el mayor handicap de este juego es su exagerada dificultad. Y es que aunque los mapeados no son demasiado laberínticos, resulta dificilísimo avanzar nada.

Esto ocurre, entre otras cosas, por culpa del complicado control, ya que para poder pilotar la nave, apuntar a los objetivos y disparar al mismo tiempo, deberemos ser poco menos que pilotos de F-18 si no queremos acabar con los dedos hechos un lío.

Además, los enemigos, pese a no ser demasiados en número, nos acosarán de tal manera que en más de una ocasión nos daremos con un canto en los dientes si duramos más de 2 minutos sin perder alguna vida. Y si encima, cuando llegamos a un checkpoint, nos matan la última vida (cosa que ocurrirá muy a menudo), ¡hala!, a empezar desde el principio. Un poquito desesperante, la verdad.

Todos estos puntos (y alguno más, como la discreta realización técnica), hacen de «Eliminator» un juego poco recomendable para aquellos que pierdan la paciencia fácilmente o no sean muy habilidosos con el pad.











Disponemos de 4 naves para llevar a cabo nuestra misión. Como es habitual, cada una cuenta con sus propias características de maniobrabilidad, velocidad, etc...



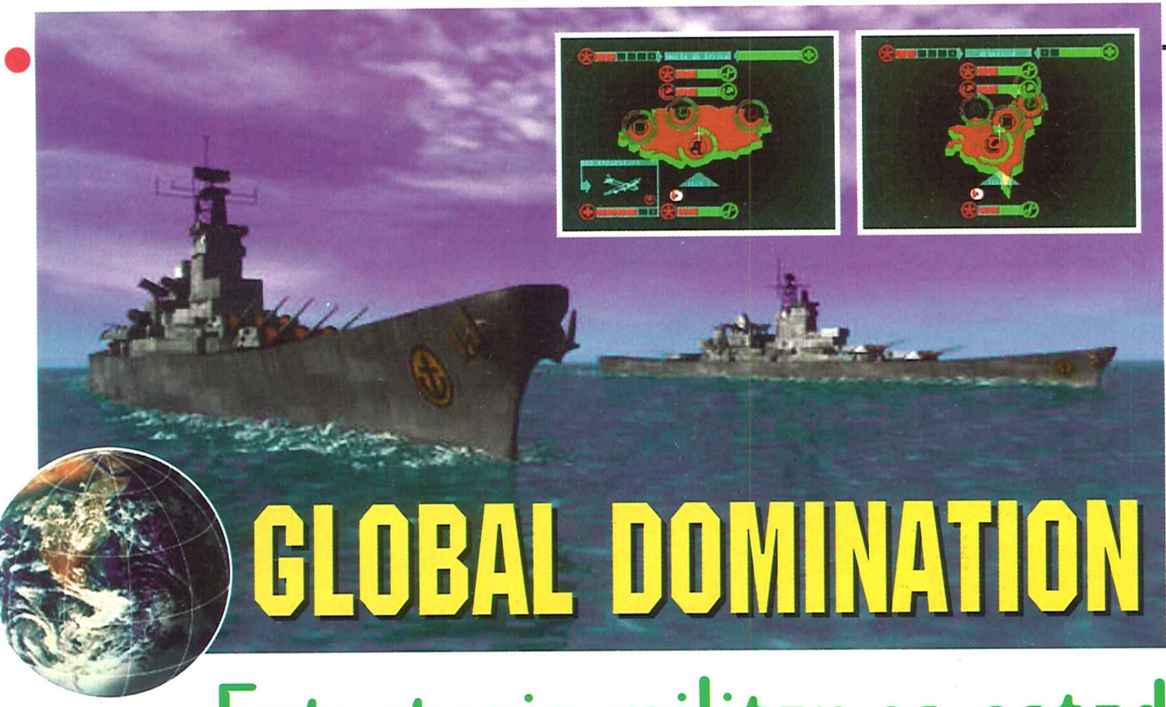


El apartado técnico del juego es correcto, aunque los escenarios no destacan por su brillante colorido.





Pilotar la nave mientras situamos el punto de mira sobre el enemigo resulta demasiado complicado.



GLOBAL DOMINATION





Estrategia militar es estado puro

Psygnosis nos sumerge en un nuevo desafío en el que nuestro cometido será evitar el estallido de la tercera guerra mundial.

Para ello vamos a contar con un sofisticado sistema de satélites que nos va a permitir controlar los movimientos militares alrededor del mundo, vaciar nuestras baterías de misiles contra los países en conflicto, o enviar flotas aeronavales a puntos estratégicos.

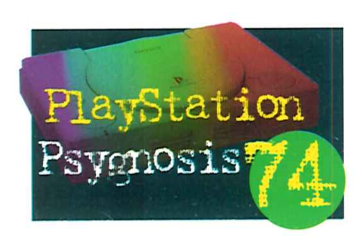
Pero lo que resulta más sorprendente de este juego no es su argumento, sino la seriedad y el realismo que muestra en su desarrollo. Se han sacrificado los alardes gráficos en favor de un sistema de juego que transmite la sensación de que nos encontramos realmente frente a un panel de control de satélites, y nos hace sentirnos los auténticos responsables del mantenimiento de la paz mundial.

El juego se basa en el seguimiento de un globo terráqueo tridimensional en el que se han representado los principales países o regiones que cuentan con arsenales nucleares, y que podremos observar desde cualquier perspectiva. Nuestra labor consiste en controlar un punto de mira con el que lanzar nuestros misiles, vigilar los movimientos enemigos o defender los territorios atacados.

Pero no todo es disparar, sino que, en cada misión debemos estar atentos a los niveles industriales de nuestro país y a las maniobras de los territorios neutrales, con lo que la victoria final dependerá del equilibrio que hayan mantenido nuestras fuerzas en la batalla.

Sin embargo, pese a las atractivas imágenes de vídeo que se ofrecen, el aspecto general del juego resulta algo pobre, sobre todo porque, nivel tras nivel, tendremos la sensación de jugar la misma misión.

Esta falta de variedad en el desarrollo, unida a la escasez de opciones, restan interés a la opción más adulta del mundo de la estrategia en Playstation.



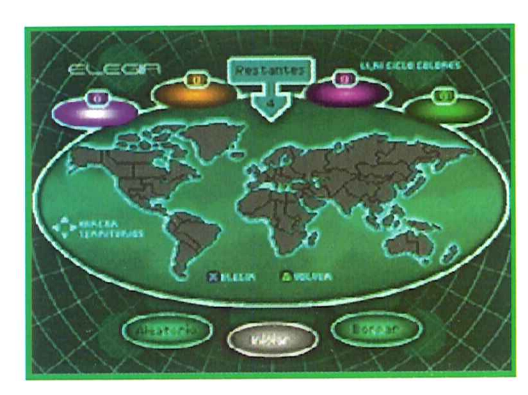
¡A sus órdenes, mi comandante!



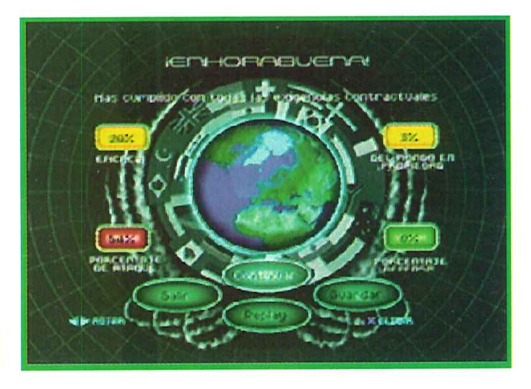




Antes del comienzo de cada misión nuestros superiores en la base secreta de ULTRA nos informarán en castellano sobre los aspectos tácticos de nuestras acciones. Todo el entorno se nos mostrará mediante imágenes de vídeo de asombrosa calidad, con las cuales el desarrollo del juego resulta enormemente realista.



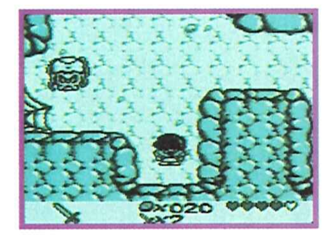


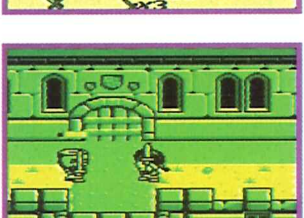




El enrevesado argumento del juego nos será presentado mediante imágenes inspiradas en la película, como éstas tomadas de la intro.











Rol en la Corte del Rey Arturo



Un nuevo juego de rol basado en la película de animación de la Warner del mismo título, llega a nuestras GBC.

El argumento trata sobre una jovencita llamada Kayley, cuyo padre es asesinado por el malote Sir Ruber, quien además quiere arrebatarle el trono al rey Arturo. Por supuesto, Kayley procurará vengar la muerte de su padre y evitar que Ruber se convierta en el nuevo rey de Camelot.

Sin embargo, cuando la joven guerrera sale a la aventura, Sir Ruber rapta a su madre. Y será en este punto donde nosotros entraremos en acción.

Deberemos recoger ítems, adquirir experiencia, aprender movimientos, hablar con los campesinos y realizar un sinfín de pequeñas misiones que distintos personajes nos encomendarán a cambio de su ayuda. Por ejemplo, si libramos una pequeña aldea del acoso de los sicarios de Sir Ruber, nos enseñarán una nueva técnica con la espada. O si ayudamos a un campesino a encontrar a su perro, conseguiremos un escudo. Y todo siempre con el único de fin de acabar con Sir Ruber y encontrar a la madre de Kayley.

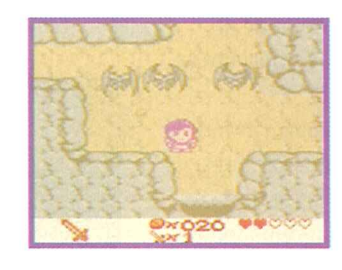
«Quest for Camelot» es un juego de rol largo y entretenido que hará las delicias de los amantes de los RPG. Y aunque quizás no esté a la altura de «Zelda», sin duda se trata también de un excelente título.



Como veis, este juego de rol tiene los textos en castellano, por lo que puede convertirse en un durísimo rival para el mismísimo Zelda.







Estas cuatro pantallas muestran todo el colorido que ofrece el juego en Game Boy Color. El resto están obtenidas a través de una Super Game Boy.





Como diría McGiver, todo aquello que encontremos puede tener su utilidad. Así que jamás dudemos en recoger todos los ítems que veamos, ya que nos pueden ser útiles para encontrar comida con la que alimentar a nuestro caballo, para luchar con una planta carnívora, o simplemente para grabar nuestra partida.

Tiger Woods 99

Directo al búnker

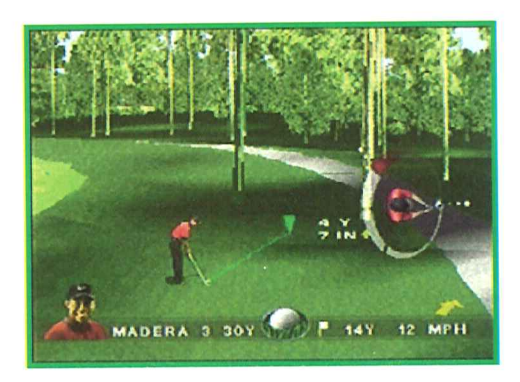
Como ya anunciábamos en meses anteriores, Electronic Arts vuelve a adentrarse en el mundo del golf, y lo hace de la mano de uno de los más grandes jugadores del circuito, Tiger Woods.

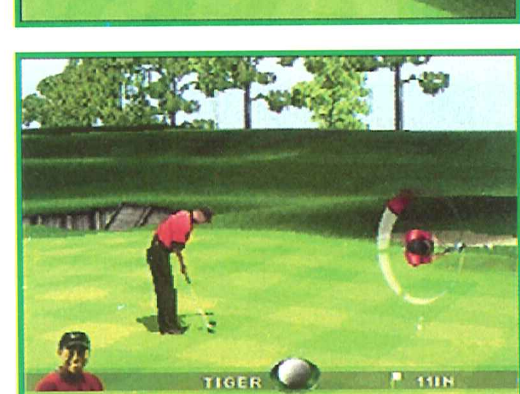
Los aspectos que rodean a «Tiger Woods 99» son impecables. Modos de juego para todos los gustos, estadísticas, récords, editor de jugadores, y un largo etcétera.

Sin embargo, cuando comenzamos a jugar, nos damos cuenta de que no se ha mantenido el nivel de simulación a que Electronic Arts nos tiene acostumbrados.Los escenarios, construídos poligonalmente, son repetitivos y se mueven con una lentitud y brusquedad sorprendentes, y la pelota lo hace de una forma irreal, como si se moviese a saltos.

Este despropósito visual aparece arropado por una escasa jugabilidad en la que contrastan un control sencillo con una diversión mínima. Sólo destacan algunos elementos arcade, como los golpes especiales, que añaden algo de variedad al desarrollo general del juego.

Los aficionados a este deporte deben refugiarse en otros títulos, ya que «Tiger Woods» no alcanza el nivel esperado, y su decepcionante aspecto visual, unido a su escasa capacidad de diversión, hacen de este lanzamiento un título mediocre.







La cantidad de opciones que presenta «Tiger Woods 99» no es suficiente para compensar sus carencias en cuanto a capacidad de diversión.

Wingover

Volando a baja altura

Dicen que en la variedad está el gusto, y Sony siempre se ha vanagloriado de que su consola posee la gama de juegos más amplia del mercado. Y es cierto.

El problemilla que surge a partir de aquí es la aparición de juegos que, independientemente de su mejor o peor calidad, no tienen éxito en PlayStation debido a que pertenecen a géneros poco populares entre los usuarios. Este es el caso del juego que nos ocupa.

«Wingover» es un simulador de vuelo puro (quizá no tan puro como los de PC, pero casi), lo que se traduce en muchas clases de vuelo, práctica de despegues, aterrizajes, virajes... Y todo con la mayor de las tranquilidades, nada que nos suba la adrenalina y una casi nula sensación de velocidad... en fin, nada de la acción y emoción que solemos buscar los consoleros de pro.

Aparte, hay que añadirle unos gráficos de mediocre calidad fruto irremediable del extenso mapeado, (le ocurre al 99% de los simuladores de vuelo), mostrando unos polígonos demasiado exagerados y sin apenas detalles.

Ahora bien, si eres un fan de esta clase de juegos, seguramente disfrutarás con el (eso sí) suave y conseguido vuelo de cualquiera de estos aparatos. La elección es tuya, colega.





Pese a la bajísima resolución de los escenarios, algunas de las imágenes que podremos observar en «Wingover» serán muy bonitas y espectaculares.







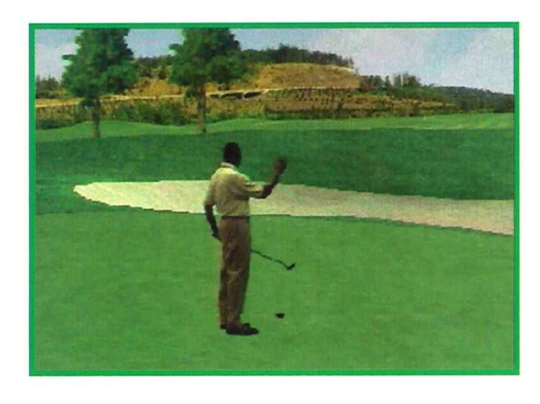
Para llevar a cabo nuestros vuelos, tendremos a nuestra disposición tres aviones: un ultraligero, una avioneta y un jet. Las diferencias estriban en la velocidad y la maniobrabilidad de cada uno, aunque hay que decir que en la práctica no se nota demasiado, ni afecta mucho a la forma de pilotarlos.

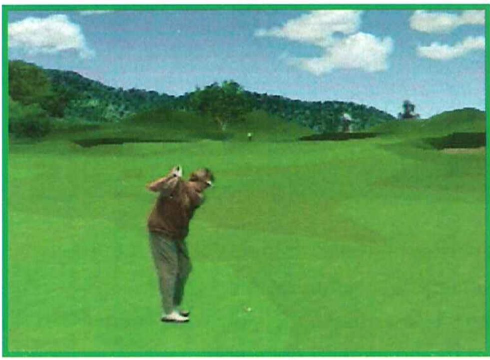
PRO 18

El mejor juego de golf



No es que resulte muy importante para el desarrollo del juego, pero Psygnosis hasta ha tenido el detalle de traducir los textos al castellano.







Psygnosis se apunta a la simulación deportiva con un nuevo juego de golf para PlayStation en el que, aparte de sus espectaculares gráficos y sus modos de juego, sobresale por encima de todo, su jugabilidad.

Y es que lo que más nos va a sorprender en nuestra primera toma de contacto es la facilidad en el control del jugador. En «Pro 18» se han mantenido los aspectos esenciales de este deporte, la elección de palos, la inclinación del terreno o la fuerza del viento, pero no por ello se ha transformado en un desfile interminable de menús.

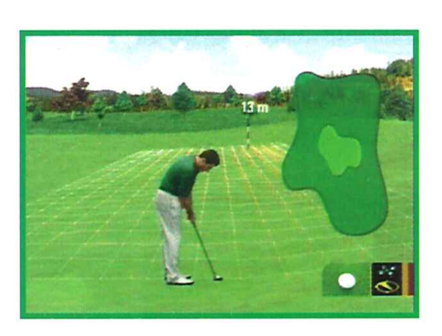
En lugar de eso, se ha conseguido un sistema de juego basado en la dirección y fuerza de los golpes, en el que se nos hacen recomendaciones sobre los palos a utilizar, y que permite que hasta el más inexperto se haga pronto con el control.

Pero no nos dejemos engañar, será muy fácil y divertido aprender a jugar a «Pro 18», pero dominar nuestra técnica a lo largo de sus 3 campos y 54 hoyos, va a necesitar muchas horas de práctica.

El juego, cuenta además con modos de juego para todos los gustos, con apuestas, temporadas y torneos, que multiplican sus posibilidades al soportar hasta ocho jugadores.

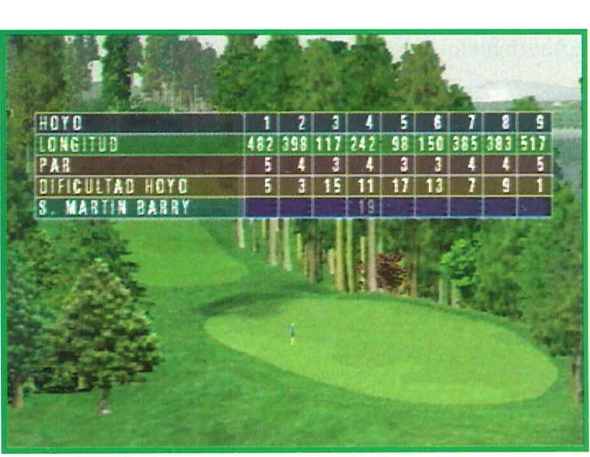
Cada hoyo presenta un planteamiento original y dinámico, con unos trazados espectaculares y repletos de trampas, y en los que podremos observar los diferentes efectos del clima sobre nuestro juego. Por esta razón, disfrutaremos jugando largas temporadas, sobre todo en compañía, sin poder despegarnos de la pantalla.

Los jugadores digitalizados, los suaves movimientos y los espectaculares campos tridimensionales, completan el que se ha convertido en la mejor alternativa seria para la práctica de este deporte en nuestra consola.









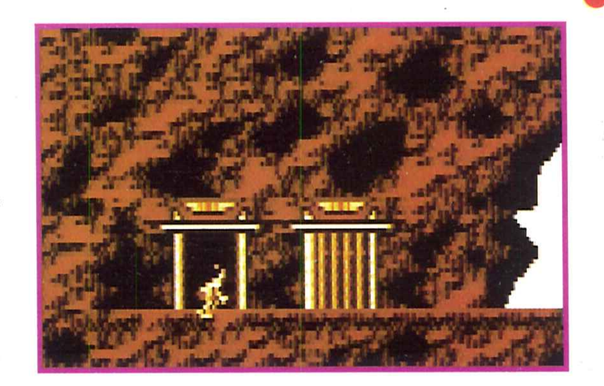
Cada uno de nuestros golpes quedará reflejado en una tarjeta, en la que, además encontraremos toda la información necesaria sobre cada uno de los hoyos del campo en que compitamos.



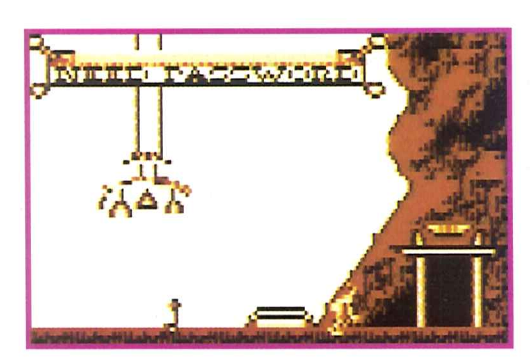


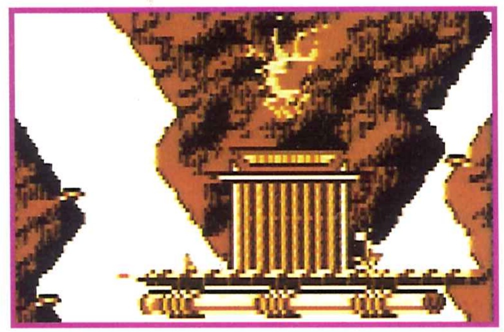
«Pro 18» ofrece un completo editor de jugadores en el que no sólo se nos va a dar la oportunidad de crear a nuestro jugador, sino que vamos a poder entrenarlo en todo tipo de golpes hasta convertirlo en una estrella del circuito mundial. Elegiremos los palos, las pelotas e incluso el aspecto físico, y por supuesto, podremos guardar nuestras estadísticas para la eternidad.

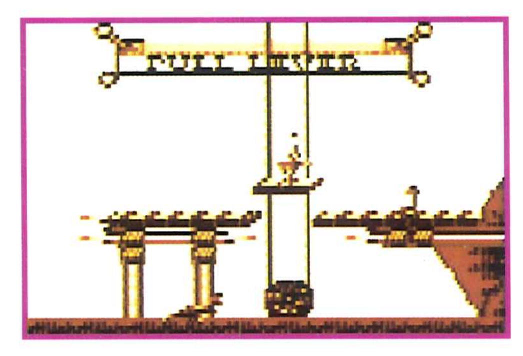
Oddworld Adventures



Abe se da un paseo por Game Boy







El pequeño Mudokon que, de la mano de GTI, nos ha hecho vivir dos enormes aventuras en PlayStation, llega ahora a la pequeña de Nintendo, cargado de toda la magia de sus predecesores.

Y como en las anteriores ocasiones, nuestra misión consiste en huir de una terrible prisión donde se ha recluido a todo nuestro pueblo. Para ello, sólo contamos con nuestra habilidad e inteligencia... y con la capacidad de dominar mentalmente a nuestros enemigos o de comunicarnos con nuestros compañeros.

El juego se desarrolla como un plataformas convencional en el que controlaremos a Abe a lo largo de interminables niveles subterráneos, y en el que, en lugar de mostrar nuestra fuerza, nos encontraremos con infinidad de palancas, acertijos y otros desafíos que pondrán a prueba nuestra inteligencia.

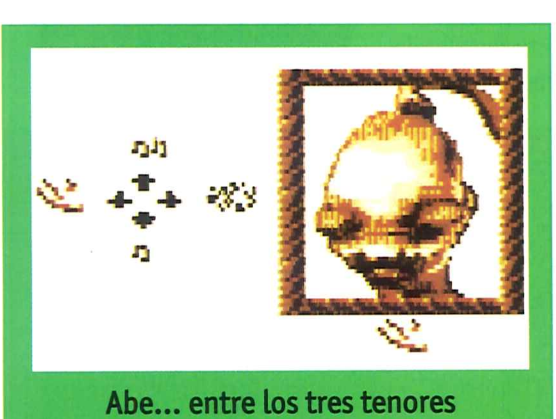
Ante este planteamiento cabría esperar un digno sucesor de la saga, pero la realización técnica es mediocre. Los gráficos son mínimos y no se distingue con claridad a los protagonistas, los escenarios son repetitivos y poco detallados, y los movimientos son muy bruscos.

La melodía que acompaña al juego es escasa y aburrida, y los efectos de sonido, incluídos los cantos de Abe no pasan de la normalidad.

Además, la dificultad es excesiva, en parte por el horrible control del protagonista, en parte por el diseño de los niveles, lo que va a provocar quebraderos de cabeza desde los primeros niveles.

En definitiva, un juego flojo que combina un planteamiento interesante con unas características técnicas deplorables. Se trata de la excepción a las aventuras de Abe en las consolas.





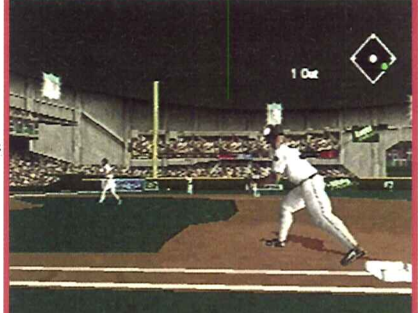
Abe... entre los tres tenores

De nuevo Abe va a demostrar lo que es capaz de conseguir... cantando, ya que este será el procedimiento a utilizar para dominar mentalmente a nuestros enemigos o para comunicarnos con el resto de los habitantes del Oddworld.

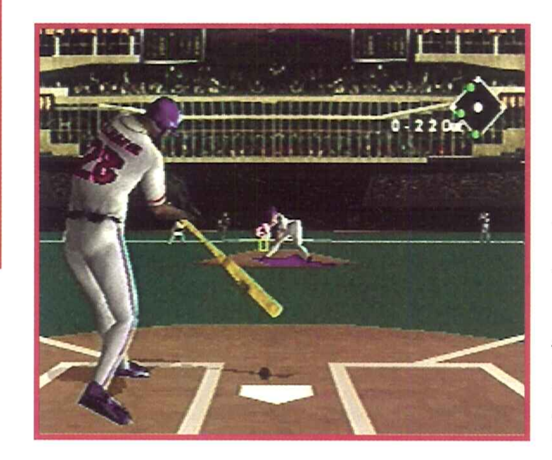


En cada pantalla nos vamos a encontrar con un desafío en el que demostrar toda nuestra astucia... y nuestra vista para

TRIPLE PLAY 2000







La calidad gráfica de este título es sensacional, lo cual sirve para arropar un juego que ofrece unas elevadas posibilidades de diversión.

Un deporte genuinamente americano

El béisbol llega a la consola de Sony de una forma realmente espectacular. Y es que para la realización de este «Triple Play», los chicos de Electronic Arts han puesto todo su empeño: sólo hace falta echar un vistazo a las pantallas para darse cuenta de que en este juego está presente toda la calidad de la que hacen gala en los «FIFA» o «NBA» que arrasan en nuestra consola.

Particularmente, el béisbol no me resulta un deporte muy atractivo, sin embargo, he de admitir que la versión que EA ha desarrollado para Playstation es como para quitarse el sombrero.

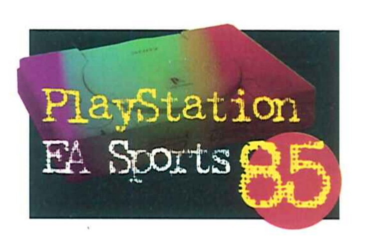
No sólo impresiona en su apartado gráfico, sino que se ha facilitado el control para que se mantengan intactos todos los aspectos de este deporte singular. Así cada partido se va a desarrollar en dos partes diferenciadas, tal y como ocurre en la realidad.

Cuando entremos en la fase de "pitching", nuestra misión será lanzar la bola con la mayor dificultad posible para el bateador contrario. El control es muy sencillo, y nos permitirá dirigir a los jugadores de cada base con los botones "L" y "R", mientras que los efectos, la dirección y la velocidad del lanzamiento se controlan con el resto del pad. Una vez que la bola salga despedida, tomaremos el control de los hombres de campo más cercanos, y nuestra misión será devolverla a nuestro pitcher antes de que nos hagan una carrera.

Cuando nos llegue el turno de batear tendremos que mandar la bola lo más lejos posible, y para ello tomaremos el control del bateador y de los corredores, del mismo modo que se hizo con el "pitcher". Todo esto que pudiera parecer muy complicado en un principio, resulta enormemente sencillo y aporta gran dinamismo a los partidos.

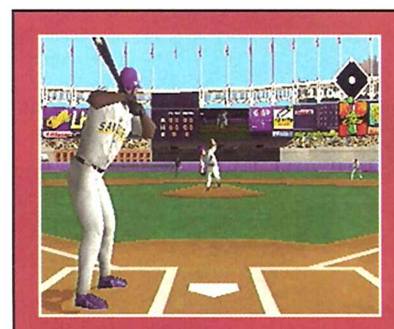
Otro de los puntos fuertes de este «Triple Play 2000» es su jugabilidad: no creáis que por tratarse de un deporte complicado nos va a resultar imposible vencer a la máquina, pues el magistral control está acompañado de un ajuste perfecto del nivel de dificultad y no necesitaremos muchos partidos para alcanzar un nivel medio.

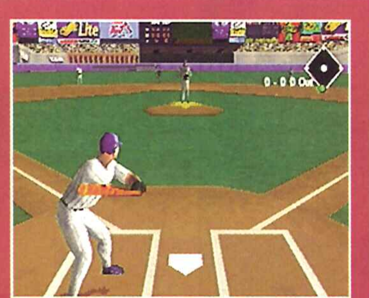
Por último, destacar que el juego dispone de un modo manager de factura impecable, que redondea un excelente simulador que encierra más posibilidades de diversión de las que aparenta en un principio.





Como en todos los simuladores de EA Sports, los equipos y los jugadores son reales, y el número de opciones de juego -incluido el modo manager-, le otorgan a «Triple Play 2000» unas posibilidades casi infinitas.





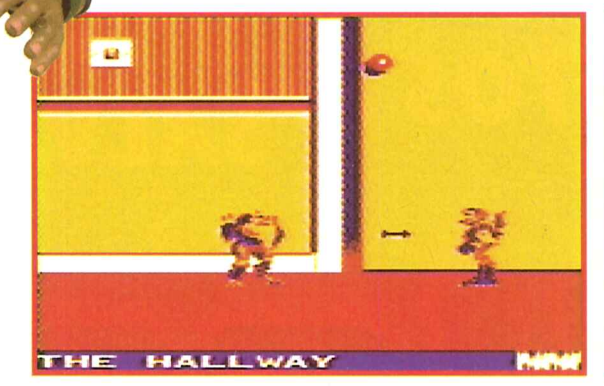


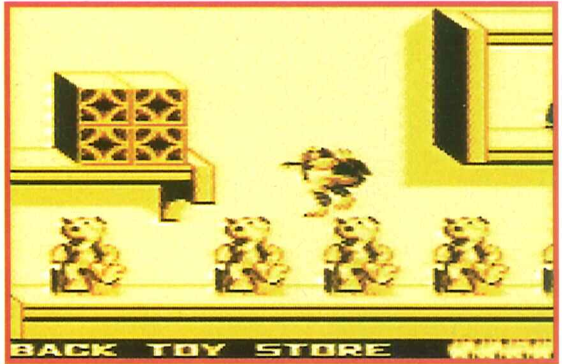
Concentración, reflejos y puntería son las cualidades necesarias para convertirse en un gran bateador. En «Triple Play 2000» no bastará con adivinar la trayectoria de la bola, sino que debemos golpear en el momento justo para conseguir el Home Run.


LA COMBINACIÓN PERFECTA PARA LOS PILOTOS MÁS SALVAJES
rollcage
RACE 32/64
SHOCK 2™
El volante con tecnología Shock 2™ que convertirá tus derrapajes, impactos y explosiones en un nuevo mundo lleno de sensaciones.
PSYGNOSIS
ATD
" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1990-9 Psygnosis Ltd/Attention To Detail.
Developed by Attention To Detail. Rollcage, Psygnosis and the Psygnosis Logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. All Rights Reserved.
www.psygnosis.com
www.rollcage-game.com
Guillemot
PlayStation
PC CD ROM

PEQUEÑOS GUERREROS

Guerras de bolsillo





A nadie se le escapa que ya es cosa muy habitual ver conversiones a videojuegos de películas de éxito, en especial si se trata de películas de dibujos animados o, como en este caso, de films de animación por ordenador. Y tampoco es difícil de asimilar que en muchas ocasiones las compañías tratan de aprovecharse de esta situación para "colarnos" juegos de no demasiada calidad. Pues bien, parece ser que «Pequeños Guerreros» no es la excepción. Veamos por qué.

En principio, el juego cuenta con 11 niveles, cada uno con una misión concreta que llevar a cabo, y siempre con las plataformas como punto común. Este número de fases, que pudiera parecer suficiente, se nos antoja corto debido a la excesiva facilidad de las misiones, lo cual acota su enfoque hacia los pequeños de la casa.

Por otra parte, el juego presenta ciertos problemas de control que se dejan sentir en la precisión en los saltos, lo cual afecta a la jugabilidad. Ya por último, salta a la vista una cierta dejadez gráfica, con unos escenarios faltos de detalle.

En resumen, si lo que buscas es un plataformas de planteamiento muy sencillo, que te divierta sin demasiadas complicaciones (dejando aparte el control), y además te gustó mucho la película, pruébalo. Si no cumples todos estos requisitos...





Debido al pequeño tamaño de los personajes, veremos un mundo desproporcionadamente grande.



Gráficamente, «Pequeños Guerreros» no destaca precisamente por su enorme calidad.











Cada una de las fases que componen este juego vendrá precedida de una pantalla como las que podéis observar aquí, en la que se nos indicará -en inglés- la misión que debemos llevar a cabo en cada momento.


Lanzamiento oficial
25/2/99
UNA NUEVA
DIMENSION
DEL COMBATE
Tras la derrota de Shao Kahn a manos de
los guerreros de la Tierra, Shinnok ha logrado
escapar de sus confines. La guerra se ha
desencadenado y esta vez la batalla puede
ser ganada por los mortales.
Entrar en el siniestro mundo de Mk4.
Shinnok está preparado. ¿y tú?
GAME BOY COLOR
MORTAL KOMBAT 4
LICENSED BY
Nintendo
MIDWAY
RAMPAGE
WORLD TOUR
GAME BOY COLOR
LICENSED BY
Nintendo
MIDWAY
NADIE PUEDE PARARLOS
El loco Eustas De Monic ha alterado el ADN
de George, Lizzy y Ralph convirtiéndolos en
demoledores monstruos gigantes. Métete
en la piel de uno de ellos y destruye todo
lo que encuentres a tu paso de la forma
más divertida, edificios, ciudades...Todo
vale para borrar de la faz de la Tierra
al malvado profesor.
MONTATE EN TU
SKATEBOARD Y GANA
¡Estáte alerta skater! El tráfico de Skate City
se llenará de skaters rivales en tu camino
hacia los parques. Pero si pierdes el tiempo,
enjambres de peligrosas abejas te
perseguirán incansablemente. Una vez
en el parque, presume de tu monopatín
deslizándote por empinadas rampas,
bucles y slaloms para ganar puntos y
medallas y alardear de derechos.
PROXIMAMENTE
720°
GAME BOY COLOR
EVERYONE
E
ESRB
SOLD BY
MIDWAY
MIDWAY
GAME BOY COLOR
Nintendo
MARKETED AND DISTRIBUTED BY
MEDIA CONNECTION
the missing link to your consumer
TEL: 952 93 93 78 FAX: 952 93 94 41 email: mci@ari.es

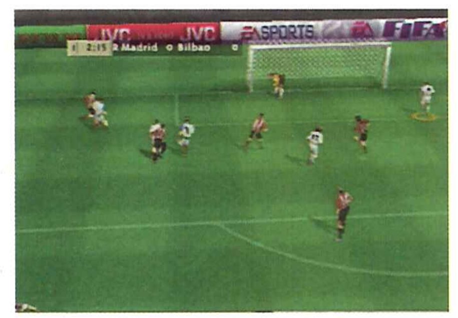
Listas de éxitos

Game Boy

1 (N) - The Legend of Zelda DX
2 (1) - Turok 2
3 (N) - Wario Land 2 (Color)
4 (R) - Piolín y Silvestre
5 (R) - Bugs & Lola Bunny

8 bits

Nintendo 64



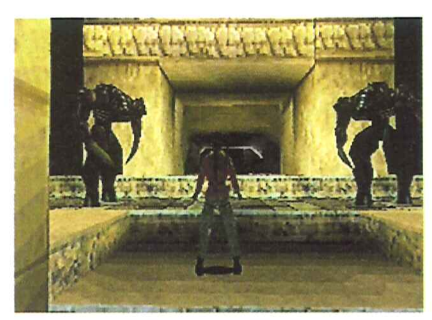
La lista de Nintendo 64 recibe la visita de una nueva entrega de la serie FIFA. La versión 99, con Morientes al frente, se estrena en nuestro top-15.

1 (R)	Zelda 64
2 (R)	Mario 64
3 (R)	Turok 2
4 (R)	Banjo-Kazooie
5 (R)	F-1 World Grand Prix
6 (R)	Goldeneye
7 (N)	**FIFA '99**
8 (10)	Rogue Squadron
9 (7)	NBA Jam '99
10 (9)	V-Rally '99
11 (7)	ISS '98
12 (R)	F-Zero X
13 (11)	Mission: Impossible
14 (N)	**WWF/NWO**
15 (14)	Centre Court Tennis

64 bits

«Bichos», la película de moda, ha llenado nuestra lista de PlayStation con la magia de Disney. Es la novedad más destacada, junto con el desembarco de clásicos de siempre en el resto de formatos. Ahí tenéis, por ejemplo, a «FIFA '99», la penúltima genialidad de EA, estrenándose en el ranking de Nintendo 64, o el retorno de Zelda con «Link´s Awakening» y de Lara Croft con «Tomb Raider II» a las listas de Game Boy y Platinum respectivamente.

PSX Platinum



1 (R)	Resident Evil
2 (N)	**Tomb Raider II**
3 (R)	ISS Pro
4 (3)	Abe´s Oddysee
5 (4)	V-Rally
6 (R)	Toca Touring Car
7 (R)	Time Crisis
8 (R)	Jungla de Cristal
9 (11)	Formula 1 ´97
10 (14)	Soul Blade
11 (10)	Micromachines V3
12 (3)	Tomb Raider
13 (R)	Tekken 2
14 (N)	**G-Police**
15 (R)	Bust A Move 2

32 bits

Sega Saturn

1 (R)	Deep Fear
2 (R)	Panzer Dragoon Saga
3 (R)	Resident Evil
4 (R)	Tomb Raider
5 (R)	Quake
6 (R)	Burning Rangers
7 (R)	Shining Force III
8 (R)	House of the Dead
9 (R)	Bust A Move 3
10 (R)	Fighters MegaMix
11 (R)	Sega Touring Car
12 (R)	World League Soccer
13 (R)	Duke Nukem 3D
14 (R)	Sonic R
15 (R)	Street Fighter Collection

PlayStation



1 (R)	Resident Evil 2
2 (R)	Gran Turismo
3 (R)	Tekken 3
4 (R)	FIFA '99
5 (N)	**Bichos**
6 (R)	Tomb Raider III
7 (5)	Crash Bandicoot 3
8 (7)	Toca Touring Car 2
9 (R)	F-1 '98
10 (N)	**Monaco GP2**
11 (R)	NBA Live '99
12 (8)	Abe´s Exoddus
13 (10)	Rival Schools
14 (R)	The Granstream Saga
15 (12)	Colin McRae Rally

32 bits



ÚNETE AL
CLUB DABLO

Solicita ya tu tarjeta



ACUMULA DABLITOS AL COMPRAR EN DIVERTIENDA Y CONSIGUE ESTOS FABULOSOS PREMIOS

Entréguese este Premio al SOCIO Joaquín Martínez Bueno (Murcia)

Ganador del Sorteo CLUB DABLO mes de Febrero de 199 9

Diver Tienda (Club Dablo)
CARTAGENA

Serie nº 012345678-9

Válido por: "UN TELEVISOR SONY"

CLUB DABLO

DIVER tienda

⑆896571124034⑈ 0250⑇ 003476552298⑉










CATÁLOGO web INTERNET
http://www.divertienda.com
PLAYSTATION + DUAL SHOCK
THE GRANSTREAM SAGA
5.990*
ALL STAR TENNIS 99
BICHOS
BUST A MOVE 4
C3 RACING C. SHIP
ELIMINATOR
FIFA 99
HUGO
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2
PRO BOARDER
RALLY CROSS 2
RUNNING WILD
SENSIBLE SOCCER
*LAS PROMOCIONES SON LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS
CONSOLA NEOGEO POCKET
LINK CABLE
AC ADAPTER
BASEBALL STARS
NEOGEO CUP 98 PLUS
POCKET TENNIS
SAMURAI SPIRITS
THE KINGS OF FIGHTER R-1
*Precio exclusivo socios. Válido hasta 20/3/99.
NINTENDO64
STAR WARS ROQUE SQUADROM
8.490*
MARIO PACK
ALL STAR TENNIS 99
EXTREME G2
MISSION: IMPOSSIBLE
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2
TUROK 2
V-RALLY Edic.99
WIPEOUT 64
GAME&WATCH G.2
HEXCITE
MORTAL KOMBAT 4
SEA BATTLE
ZELDA
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
DIVER tienda
CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN: TELEFONO: 952 61 25 44
ALICANTE 965230210 — ALICANTE Calvo Sotelo, 5
ALICANTE 966662323 — ELCHE Vicente Blasco Ibáñez,75
BARCELONA 937883556 — TERRASSA Iscle Soler, 9 Local 4
BILBAO 944734715 — SANTUTXU Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ 956669856 — ALGECIRAS Castelar, 53
CÁDIZ 956768946 — LA LÍNEA Clavel, 43
CARTAGENA 968121678 — CARTAGENA Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL 926506604 — TOMELLOSO Pintor López Torres, 19
GRANADA 958294007 — GRANADA Emperatriz Eugenia, 24
JAÉN 953744411 — BAEZA Patrocinio Biedma, 17
NUEVA APERTURA
LOGROÑO 941221008 — LOGROÑO Pepe Maguregui, 2
MADRID 918893890 — ALCALÁ DE HENARES Marqués de Alonso Martínez, 9
GUADALAJARA 949264609 — AZUQUECA DE HENARES Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA 952440671 — ARROYO DE LA MIEL Avda. Constitución, s/n
MÁLAGA 952507686 — Velez Málaga AXARQUÍA Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA 952297697 — CASABLANCA Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA 952355406 — EL TORCAL José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA 952297500 — FRANJU Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA 952474574 — FUENGIROLA Juan Gómez Juanito, 7
MÁLAGA 952347058 — MAVI Paseo de los Tilos, 39
MÁLAGA 952870880 — RONDA Jose Maria Castelló, s/n
PAMPLONA 948172074 — PAMPLONA Sancho Ramírez, 15
NUEVA APERTURA SEVILLA 954386802 — SEVILLA Plz. San Antonio de Padua, 1
NUEVA APERTURA VALENCIA 962400468 — ALZIRA Avda. Del Parque, 27
VENTAS EN CD - ROM
SERVICIO A DOMICILIO
Quema el aburrimiento

NOVEDAD EN ESPAÑA

THE HOUSE OF THE DEAD 2

!QUE MIEDO ME DAS, SATANÁS!

Tras la terrorífica primera parte, que llegó a convertirse en uno de los más originales y divertidos juegos de disparo, AM#1 nos trae ahora esta espectacular secuela que, manteniendo la misma mecánica y temática del juego original, eleva notablemente las dosis de diversión gracias a importantes mejoras.

La primera y más llamativa es la presentación de un espectacular mueble (diseñado por AM#4) similar al que vimos, por ejemplo, en «The Lost World». Gracias a esta enorme cabina, los jugadores pueden introducirse aún más en el trepidante desarrollo del juego debido al su aislamiento del exterior, y a la envolvente atmósfera creada por las asombrosas imágenes y los apabullantes efectos de sonido.

Otra de las novedades viene desde la placa Naomi, el nuevo hardware de Sega, que demuestra su capacidad para desplegar imágenes de gran calidad a velocidad vertiginosa. En cualquier momento pueden aparecer hasta seis o siete zombies a la vez en pantalla, dentro de un decorado perfectamente detallado.



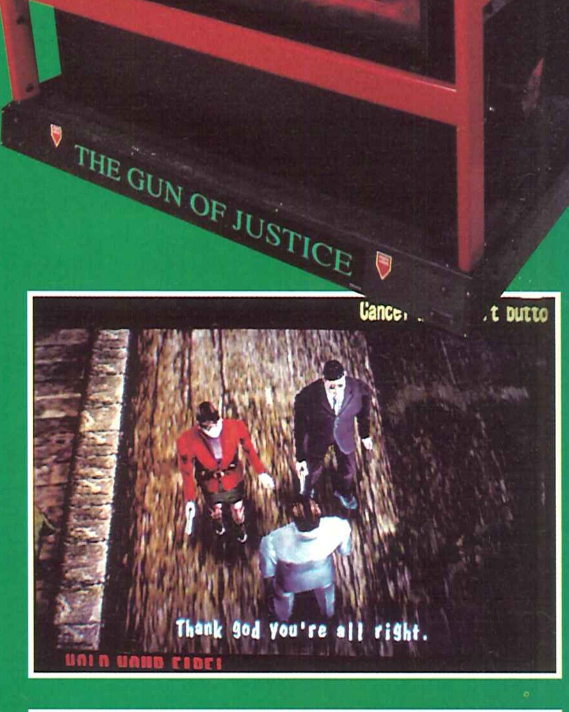
La placa Naomi de Sega ha puesto de manifiesto su enorme potencial gráfico.

No es difícil apreciar la mayor calidad gráfica con respecto a la primera parte, tanto en lo referente a la resolución, como en cuanto al diseño y las texturas.

Por último, el resto de las sorpresas nos llegan desde el propio juego. Para empezar, los protagonistas ya no se encuentran tan sólo en una terrorífica mansión habitada por todo tipo de monstruos, sino que el espacio se amplía a toda una ciudad, tomada por estos repugnantes bichos, lo que provoca una mayor variedad de localizaciones y escenarios.

También, y siguiendo las pautas de otros juegos de disparo, se ha mejorado la dinámica en el desarrollo, incluyendo situaciones en movimiento, desde un coche o una barca por ejemplo, desde donde se exige siempre una mayor puntería y reflejos. Además, se han aumentado las dosis de realismo, posibilitando que el jugador pueda disparar a casi todos los objetos que aparecen en el juego, aunque no tengan ninguna influencia en el desarrollo, tales como ventanas, lámparas o cajas, que saltarán en pedazos ante los impactos de las balas.

Por lo demás, ya sabéis cuál es el objetivo del juego: acabar con todos los zombies que encontréis a vuestro paso e intentar salvar el mayor número de inocentes posible (que además de puntos puede proporcionaros vidas extra). Eso sí, mejor que hayáis practicado bastante con la primera parte, porque la dificultad en esta secuela ha subido unos cuantos escalones.











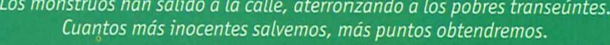
La cabina es cerrada, de forma que cuando te metas dentro de ella te envolverá su terrorífica atmósfera, conseguida en parte por unos escalofriantes efectos de sonido.

LA MAYOR NOVEDAD QUE PRESENTA ESTE ARCADE ES QUE, A DIFERENCIA DE LA PRIMERA PARTE, LA ACCIÓN NO TRANSCURRE SÓLO EN UNA CASA, SINO EN TODA UNA CIUDAD.



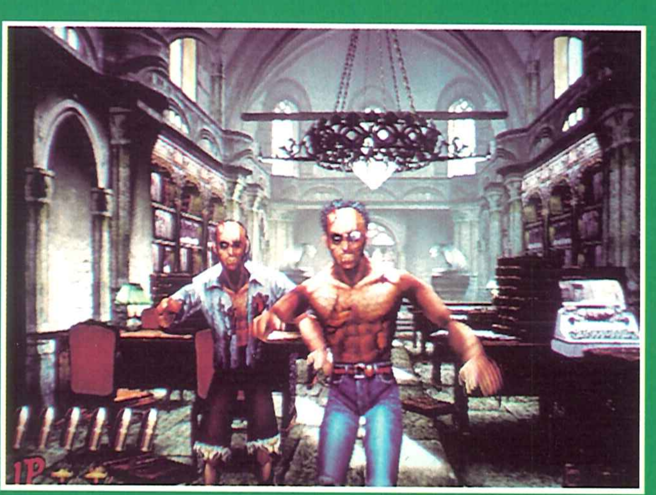





Los monstruos han salido a la calle, aterrorizando a los pobres transeúntes. Cuantos más inocentes salvemos, más puntos obtendremos.









En Global Game España no









Cuando la lucha se combina con el sexo.

Amigos del Otaku Manga, hoy vengo a hablaros de una saga de juegos que lleva algunos años dando vueltas por el mercado consolero y que ha alcanzado un notable éxito en el mercado japonés. Por estas tierras es prácticamente desconocido pero lo cierto es que «Variable Geo» encierra en su interior muchos... encantos.



Variable Geo

La primera entrega.

La principal característica de este simulador de lucha es que todos los personajes son chicas. Y muy monas ellas, la verdad.





«V.G. (VARIABLE GEO)» es un juego de lucha que fue editado en 1993 por el sello Mediax y que apareció para PC y Macintosh.

No era un gran simulador. Estaba desprovisto de frames de animación y la gran mayoría de los ataques de los personajes habían sido copiados de «Street Fighter» y «Fatal Fury».

A pesar de esto, el juego alcanzó gran éxito entre el público japonés debido a dos factores fundamentales: todos los personajes iniciales eran chicas (y a decir verdad, con una presencia muy atractiva); y en segundo lugar, durante el juego, tras derrotar a una de las oponentes, se nos ofrecían unas sugerentes imágenes de la chica en cuestión en paños menores.



Inmediatamente, las chicas de Variable Geo se hicieron muy famosas y salieron a la venta posters, pegatinas y algún que otro libro de ilustraciones.

«VARIABLE GEO» PC-ENGINE: Una conversión caliente.

Pasado un año, en el 94, Mediax anunció el lanzamiento de la conversión de «Variable Geo» para la consola PC-Engine, siendo este soporte uno de los más exitosos en Japón, y a la vez más liberales en lo que a juegos hentai (eróticos) se refiere.

«Variable Geo» en PC-Engine cuenta con un aumento en la plantilla de luchadoras de 3 personajes iniciales (mas un niño -que no hombre- como enemigo final), pero lo más destacable es sin duda el aspecto erótico.

Mientras que en PC y Macintosh las chicas iban en braguitas, aquí la ropa interior fue eliminada por completo.

«ADVANCED VARIABLE GEO 2» Más lucha, menos sexo.




Esta entrega es un excelente juego de lucha en el que se ha suavizado mucho el aspecto erótico.



La compañía TGL ha sido la encargada de darle vida a un juego de lucha para PlayStation que está muy por encima de las mediocres primeras versiones.

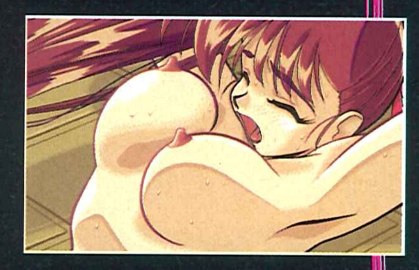
Tal y como ocurriera en anteriores ocasiones, este «AVG2» ha sido censurado, pero tras ver el resultado final del juego, os puedo asegurar que no importa en absoluto.

Como decía, de ser un juego de lucha mediocre con chicas despampanantes, ha pasado a ser un tipo versus en 2D de los mejores que han salido para PlayStation.

Los decorados y músicas han mejorado sensiblemente y, sin duda, la calidad de las animaciones de las luchadores ha subido. Pero lo principal es que el juego presenta múltiples ataques especiales, efectos de luces realmente deslumbrantes y nuevos modos de juego que no estaban presentes en las entregas anteriores.

Además de una cuidada presentación de anime, cantada en japonés, hay un modo historia en el que la nueva chica protagonista (una fan de la anterior prota, llamada Tamao) tiene que unir a las antiguas amigas para acabar con alguien que parece estar tras el misterioso niño de la primera parte. En este modo historia, además de haber gran cantidad de ilustraciones, hay intermedios de animación y un final de película.

«VARIABLE GEO 2» ¡De la nada al todo!




Con la aparición de «Variable Geo 2», Mediax ha querido compensar el no haber puesto ninguna imagen erótica en el Advanced, lanzando para PC-Engine la segunda parte de Variable Geo.

No puedo sino decir que, la verdad, se pasaron. El juego mejoró, le añadieron 3 nuevas chicas al plantel y nuevos ataques a los que ya había. Pero las imágenes hentai que podéis ver aquí están sacadas de una selección de lo más "light" (no olvidemos al público más joven).

Es como si hubiesen tratado de compensar a los más fanáticos seguidores de la saga... ¡pero de qué modo!

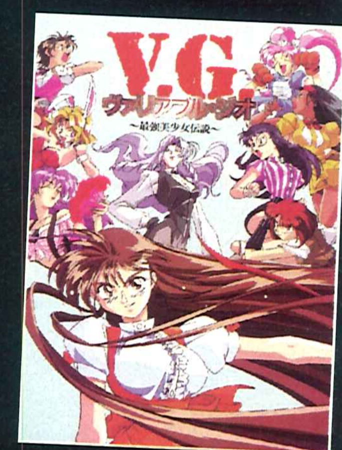
Animación japonesa



Justo después del lanzamiento del «Advanced Variable Geo» de PlayStation, KSS Films puso a la venta 2 películas de animación en las que se narraban las aventuras de Yuka y compañía.

Para la ocasión se seleccionó un ilustrador que diese vida a las chicas y que ahora repite en el «Advanced Variable Geo 2» como diseñador de las 4 nuevas luchadoras.

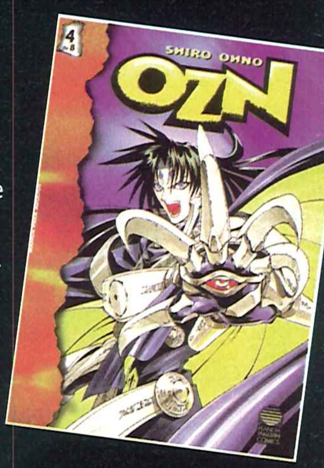
Libro de Ilustraciones



Sólo he conseguido uno, pero debe haber como mínimo uno de cada versión del juego. Este que podéis ver corresponde al «Variable Geo» en versión PC-Engine, y contiene ilustraciones y un compendio de ataques y combos de cada chica.

Lo mas destacable es que, además, vienen las ilustraciones hentai originales en colores pastel, sin pasar por ordenador (y por tanto sin el cuadriculado de la censura, je je).

Recomendación del mes: OZN



OZN es un manga de fantasía extraña (¡toma definición!) ambientado en un mundo donde el uso del ki está a la orden del día para aquellos que saben que puede ser controlado. Esto nos puede recordar a Street Fighter, en el que pasa algo similar.

Y es que su dibujante, Shiro Ohno, resulta ser el ilustrador oficial de la saga "Samurai Shodown" de SNK, y por tanto, buen conocedor del estilo de relato al que se refiere un juego de artes marciales.

OZN mezcla humor, erotismo y porrazos a mansalva en superataques e hyperespeciales hilarantes, que a veces le hacen sentirse a uno como si estuviese ante los mandos de una consola. El guión no es extremadamente impresionante, pero el dibujo y las escenas de combate lo valen todo...

Hasta ahora han aparecido 4 números, editados por Planeta-deAgostini. Pocos mangas se parecieron más a un videojuego, y menos aún se han podido ver por aquí.

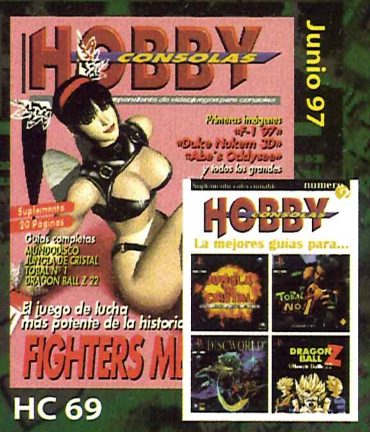
¿Te falta alguno?



Abril 97

HC 67

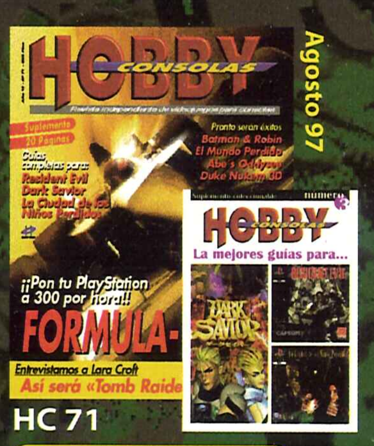
Guías completas:
UMK 3 — Broken Sword
Tekken 2 — Street Fighter Alpha 2



Junio 97

HC 69

Guías completas:
Mundo Disco — Tobal Nº1
Jungla de cristal — Dragon Ball Z 22



Agosto 97

HC 71

Guías completas:
Resident Evil — Dark Savior
La ciudad de los niños perdidos



Abril 98

HC 79

Guías completas:
Bushido Blade — Bloody Roar
Masters of Teras Kasi



Junio 98

HC 81

Guías completas:
Resident Evil 2
Guía completa 4 escenarios



Agosto 98

HC 83

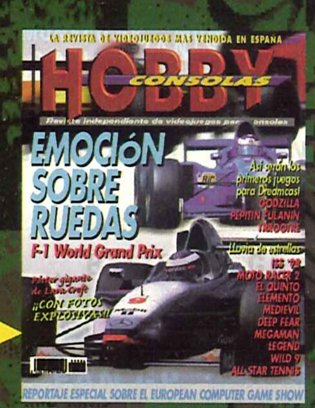
Suplemento especial:
Analizamos todos los juegos para todas las consolas

Septiembre 98

Carpeta Tekken 3 de regalo

HC 84

Reportajes:
Tomb Raider + póster gigante
Banjo Kazooie — Mortal kombat 4



Octubre 98

HC 85

Reportajes:
Todo sobre la Dreamcast
Feria ECTS 98 — EA Sports



Noviembre 98

HC 86

Reportajes:
The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Apocalypse — Formula-1 '98



Diciembre 98

HC 87

Reportajes:
The Legend of Zelda: Ocarina of Time
FIFA '99 — Turok 2



Enero 99

HC 88

Reportajes:
Metal Gear — Los primeros juegos de Dream Cast
Ridge Racer 4 — Los mejores del 98



Febrero 99

HC 89

Reportajes:
Carmageddon — Reportaje Game Boy
Guía de Imprescindibles — Metal Gear Solid

Pídenoslo

No te pierdas la mejor colección de **películas anime** que conseguirás con los siguientes números:

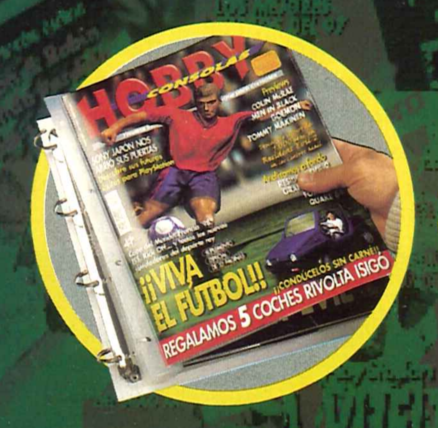


Nº 66: ESTALLA EL DUELO. DB 11
Nº 68: LOS GUERREROS DE PLATA. DB 12
Nº 70: EL ÚLTIMO COMBATE. DB 13
Nº 72: UN FUTURO DIFERENTE. DB 14
Nº 73: RANMA 1/2, NIHAO MI CONCUBINA
Nº 74: STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2
Nº 75: STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4
Nº 76: STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6
Nº 84: FUSIÓN. DB 15
Nº 85: EL ATAQUE DEL DRAGÓN. DB 16
Nº 86: EL REGRESO DE BROLY. DB 17
Nº 87: EL COMBATE DEFINITIVO. DB 18
Nº 88: TEKKEN
Nº 89: TEKKEN 2

Y si quieres tener todas las revistas archivadas, ¡pide unas tapas!

HOBBY CONSOLAS

Por sólo 950 Ptas.



¡Nuevo sistema más práctico!

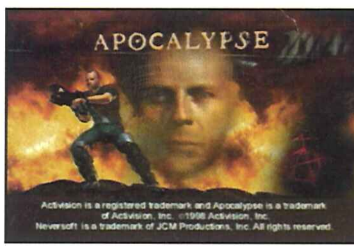
Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.

Apocalypse

PLAYSTATION







- Menudos cuatro trucos:
Para activar estos "trucazos" comienza a jugar, pausa e introduce el siguiente código mientras mantienes presionado L1. Sabrás que el truco ha funcionado si las letras de la pantalla de pausa se mueven.

-Invencibilidad: ABAJO, ARRIBA, IZQ., IZQ., TRIANGULO, ARRIBA, DCHA., ABAJO. Recuerda que si te caes por un precipicio no te podremos salvar ni nosotros.

-Todas las armas: CUADRADO, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, X, CUADRADO. Podrás derrochar y utilizar siempre la que más te convenga.

-Niveles abiertos: TRIANGULO, ARRIBA, X, ABAJO. "Despausa", vuelve a pulsar Start y verás como la nueva opción está a tu alcance.

-"Debug": ABAJO, ABAJO, TRIANGULO. Es muy curioso aunque no sabemos si resulta demasiado útil.

Extreme G2

NINTENDO 64





- Nuevos códigos:
El mes pasado no dejamos pasar la oportunidad de darte unos cuantos trucos para el juego más rápido de Acclaim, y éste no puede ser menos. Ahora te presentamos cuatro nuevos códigos que se introducen en la pantalla para dar nombre al corredor (ya sabes, a la que se entra tras presionar R en el menú de selección de personaje).

-LINEAR: Con este nombre sólo puede tener un resultado y seguro que no te pasa desapercibido

-XXX: Nitros infinitos para que nadie pueda alcanzarte

-2064: ¿Recuerdas las naves de «Pilotwings»?

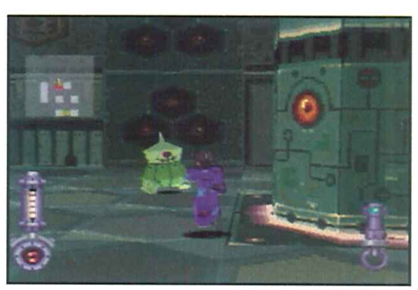
-SPYEYE: Nueva cámara (resulta algo complicado conducir desde tan lejos).



Megaman Legends

PLAYSTATION





- Complicarlo un poco más:
Es posible que haya gente que ya esté a punto de concluir este juego (¡menudas máquinas!). No desesperéis porque el truco que os ofrecemos a continuación os permitirá disfrutar varios días más de vuestra aventura en compañía del humanoide azul. Gracias a él, podréis acceder al nivel de dificultad más alto: el modo "Hard". Para conseguirlo, tienes que terminar el juego y esperar a que desaparezcan todos los créditos. Al volver a la pantalla de presentación sitúa el cursor sobre la palabra "Normal" y pulsa X. Ahora podrás comenzar de nuevo la aventura, pero sólo si eres tan valiente como habilidoso conseguirás avanzar más de dos minutos sin perder una vida por el camino.

Toca Touring Car Championship 2

PLAYSTATION





- Todos los códigos:
Los códigos que os damos a continuación se introducen como nombre en el modo de juego "Single Player".

FASTBOY: Modo Turbo.
MINICARS: Modo Micro Machines.
JUSTFEET: Coches invisibles.
ELASTIC: Pistas más elevadas.
BCASTLE: Sin colisiones.
PADDED: Barreras.
DUBBED: Derrapes.
LUNAR: Falta de gravedad.
LONGLONG: Una carrera de 40 vueltas.
MECHANIC: Todos los coches.
BIGLEY: Todos los circuitos.

Estos otros dos se introducen en el modo "Challenge":

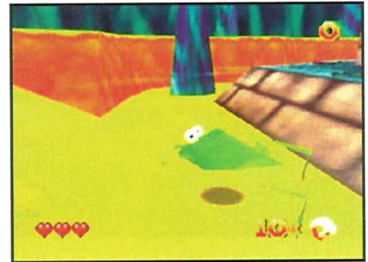
BANGBANG: Nueva opción.
TECHLOCK: Pista de bonus.

No sabemos si "están todos los que son", pero de lo que si estamos seguros es de que "son todos los que están".

Glover

NINTENDO 64





- Variedad y cantidad:

Todos los códigos que te damos a continuación se introducen una vez has comenzado a jugar y con la partida pausada. Sabrás que han funcionado si, al terminar de introducirlos, vuelves a la partida automáticamente y ves el nombre del truco en pantalla.

-Para abrir todos los mundos, presiona ARRIBA-C, DCHA.-C, DCHA.-C, ABAJO-C, IZQ.-C, ABAJO-C, ARRIBA-C, DCHA.-C.

-Para convertir el guante en un simpático personaje saltarín (y encima verde), pulsa ARRIBA-C, DCHA.-C, ABAJO-C, DCHA.-C, ARRIBA-C, IZQ.-C, IZQ.-C, ARRIBA-C.

-Para transformar las bolas en una especie de cabezas de enemigos gigantes, presiona IZQ.-C, ABAJO-C, ARRIBA-C, DCHA.-C, IZQ.-C, IZQ.-C, ABAJO-C.





Gran Turismo

PLAYSTATION

- Regalos por avanzar:



Éste no es un truco de hacer combinaciones raras, sino de esos que requieren mucho trabajo. Para conseguir las cosas tendrás que ir avanzando en dificultad y calidad al volante. Si quieres hacerte con más circuitos debes terminar en el modo fácil las tres clases de coches (A, B y C) de los cuatro primeros circuitos. Para disponer de más constructores, deberás terminar estos nuevos circuitos, también en el modo fácil (recibirán uno por cada circuito). Por último, para acceder al modo GT HI-FI tendrás que terminar los tres primeros circuitos. Esta opción te permitirá jugar en alta resolución.

Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.

Oscar Lozano

Hola soy Oscar Lozano y quería trucos del juego para Sega Saturn llamado «Last Bronx».

Cada personaje puede adoptar tres posturas distintas a la hora de celebrar sus victorias. Para verlas, lo único que tienes que hacer es pulsar A, B o C al final de cada asalto. Por otro lado si lo que quieres es cambiar el tipo de ropa de cada personaje, pulsa C para seleccionarlo en lugar de A.

José Vigar

Hola, ¿qué tal? ¡¡Estoy desesperado con el #&?@ «Final Fantasy VII»!! Así que os agradecería en extremo que me ayudarais. En vuestra guía decís que se encuentran las nueces Carob en el bosque cercano a Ciudad Huesos; pero yo voy allí y no me sale ningún enemigo al que quitarle las nueces. Por otro lado, (aunque meto la contraseña perfectamente, sin pasarme en los números) no se me abre la caja fuerte de donde Vincent. Un saludo y muchas gracias a la mejor revista del mercado "Usease" vosotros.

¿La caja fuerte de donde Vincent?. No, en la caja fuerte a la que te refieres sólo encontrarás una materia de invocación. Encontrar a Vincent y que se una a tu grupo es otra historia. La contraseña es 36 a la derecha, llega hasta10 pulsando izquierda, llega hasta 59 pulsando la dirección derecha y repite dirección hasta que llegues a 97. Pulsa Círculo y la caja se abrirá. No es que tengas que sumar o restar estas cantidades, sino que debes pulsar estas direcciones hasta que llegues a las cifras que te hemos indicado. Pero nunca te las pases de largo, porque de lo contrario, no funcionará. Las nueces Carob las posee un bípedo bichejo que ronda ese bosque. No sale siempre, así que insiste hasta que aparezca. Si no consigues robárselas cuando salga, mátale y te las dará al terminar el combate.

Javier Sanz Mier

Hola, me llamo Javier y os mando este mensaje para ver si me podríais dar algún truco para el «Light Crusader» de Mega Drive. Llevo mucho tiempo atascado sin saber qué hacer. Gracias

No hay ningún truco para este juego pero estamos seguros de que te podríamos ayudar si nos dijeras exactamente dónde estás atascado.

Juan Enrique Marques Diaz

Hola, me llamo Juan Enrique y tengo una Sega Saturn, y me gustaría que me mandarais trucos para «Quake».

Para hacer que el protagonista se mueva de manera diferente, ve a la pantalla de opciones e ilumina la opción "Customize Controls". Después presiona R, L, X, Y, Z, R, L, X, Y, Z y verás como aparece una nueva opción llamada "Jevons Controls".

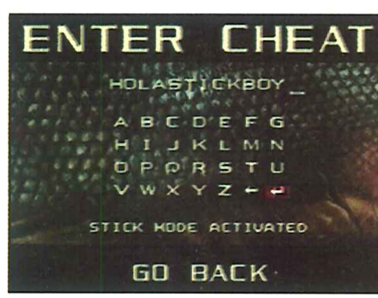
Turok 2: Seeds of Evil

NINTENDO 64



- Comenzamos la lista:

Con la primera entrega de este juego la lista de trucos no parecía acabarse nunca, y parece que con su continuación ocurre lo mismo. Como ya ocurriera en el primero, deberéis introducir los trucos en la pantalla "Enter Cheats". Automáticamente aparecerán como activados en la pantalla de trucos. Puedes introducirlos todos y después decidir si quieres tenerlos activado o no sin necesidad de volver a introducir el password.

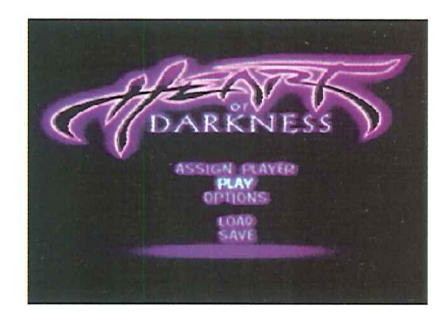


Modo Cabezón: UBERNOODLE
Modo Stick: HOLASTICKBOY
Modo Manazas: STOMPEM
Modo Tiny: PIPSQUEAK
Modo Lápiz: IGOTABFA
Sin texturas: WHATSATEXTUREMAP
Juan´s cheat: HEEERESJUAN
Zach's Cheat: AAHGOO
Oscuridad: LIGHTSOUT
De colores: FROOTSTRIPE



Heart of Darkness

PLAYSTATION



- Selección de nivel:

Bueno, más bien de nivel y de fase, ya que con este truco podrás acceder a cualquiera de las 8 fases del juego y sus respectivos niveles. Para ponerlo en marcha, lo primero que tienes que hacer si estás esperando con la consola encendida es apagarla. Sitúa un mando en el puerto 2, presiona los cuatro botones superiores (L1, L2, R1 y R2) y enciende la consola (con el juego dentro, claro). Ahora espera a que aparezca la pantalla del menú principal, suelta los botones y cambia el mando de puerto. Entra en la pantalla de opciones y en "Load Game" para poder escoger nivel.



Rally Cross 2

PLAYSTATION





- Códigos varios:

Todos los códigos que te damos a continuación deben introducirse en la pantalla "Enter Name" que aparece cuando comienzas una nueva sesión. Algunos de ellos sólo funcionan en "Single Race" (los siete primeros circuitos) por lo que para disfrutarlos deberás volver hasta la pantalla del título una vez introducido el código.

Circuito Oasis: sisao.
Circuito jungle: elgnuj.
Circuito Little Woods: foster.
Circuito Frozen Trail: Nivek.
Circuito Dusty Road: mit.
Circuito Rock Creek: kcin.
Circuito Dry Hummps: cire.
Poca gravedad: airfilled.
Mucha gravedad: leadshot.
Recuperar la gravedad normal: mooney.
Sin colisiones: incorporeal.
Todos los circuitos, dificultades y coches: moobmoob (sólo podrás disfrutar de los circuitos en "Single Race").
Coches y circuitos del nivel de dificultad veteranos: prevet.
Coches y circuitos del nivel de dificultad pro: prepro.





Circuit Breakers

PLAYSTATION

- La mejor de todas:

Para conseguir la mejor máquina en el modo dos jugadores, lo primero que debes hacer es ir a la pantalla de selección de circuito y pulsar X+CUADRADO+TRIANGULO+CIRCULO. Si el truco ha funcionado, verás aparecer un dibujo debajo del recorrido del circuito. Es parecido a los trucos de un par de meses atrás y con él cerraremos, por el momento, los códigos de este juego.

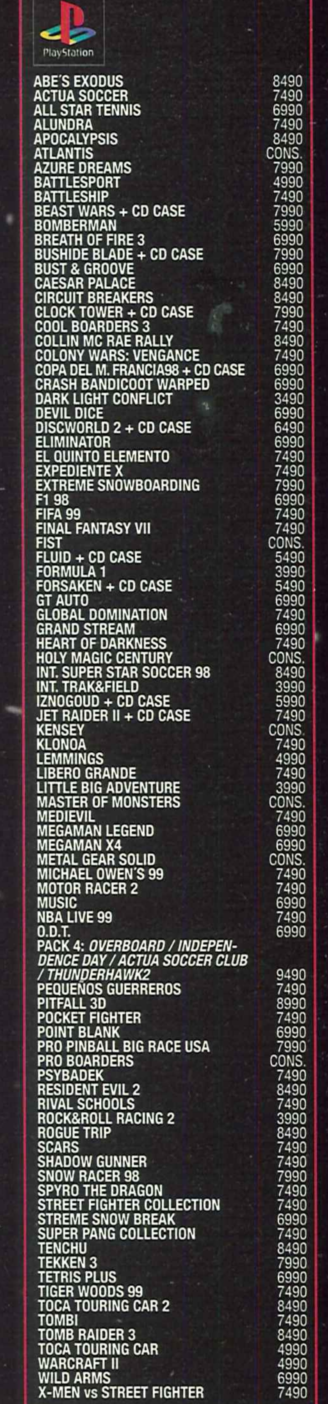




MUNDO GAMES

Nosotros también jugamos...

PEDIDOS: 91 433 16 44



PlayStation

ABE´S EXODUS	8490
ACTUA SOCCER	7490
ALL STAR TENNIS	6990
ALUNDRA	7490
APOCALYPSIS	8490
ATLANTIS	CONS.
AZURE DREAMS	7990
BATTLESPORT	4990
BATTLESHIP	7490
BEAST WARS + CD CASE	7990
BOMBERMAN	5990
BREATH OF FIRE 3	6990
BUSHIDE BLADE + CD CASE	7990
BUST & GROOVE	6990
CAESAR PALACE	8490
CIRCUIT BREAKERS	8490
CLOCK TOWER + CD CASE	7990
COOL BOARDERS 3	7490
COLLIN MC RAE RALLY	8490
COLONY WARS: VENGANCE	7490
COPA DEL M. FRANCIA98 + CD CASE	6990
CRASH BANDICOOT WARPED	6990
DARK LIGHT CONFLICT	3490
DEVIL DICE	6990
DISCWORLD 2 + CD CASE	6490
ELIMINATOR	6990
EL QUINTO ELEMENTO	7490
EXPEDIENTE X	7490
EXTREME SNOWBOARDING	7990
F1 98	6990
FIFA 99	7490
FINAL FANTASY VII	7490
FIST	CONS.
FLUID + CD CASE	5490
FORMULA 1	3990
FORSAKEN + CD CASE	5490
GT AUTO	6990
GLOBAL DOMINATION	7490
GRAND STREAM	6990
HEART OF DARKNESS	7490
HOLY MAGIC CENTURY	CONS.
INT. SUPER STAR SOCCER 98	8490
INT. TRAK&FIELD	3990
IZNOGOUD + CD CASE	5990
JET RAIDER II + CD CASE	7490
KENSEY	CONS.
KLONOA	7490
LEMMINGS	4990
LIBERO GRANDE	7490
LITTLE BIG ADVENTURE	3990
MASTER OF MONSTERS	CONS.
MEDIEVIL	7490
MEGAMAN LEGEND	6990
MEGAMAN X4	6990
METAL GEAR SOLID	CONS.
MICHAEL OWEN´S 99	7490
MOTOR RACER 2	7490
MUSIC	6990
NBA LIVE 99	7490
O.D.T.	6990
PACK 4: *OVERBOARD / INDEPENDENCE DAY / ACTUA SOCCER CLUB / THUNDERHAWK2*	9490
PEQUEÑOS GUERREROS	7490
PITFALL 3D	8990
POCKET FIGHTER	7490
POINT BLANK	6990
PRO PINBALL BIG RACE USA	7990
PRO BOARDERS	CONS.
PSYBADEK	7490
RESIDENT EVIL 2	8490
RIVAL SCHOOLS	7490
ROCK&ROLL RACING 2	3990
ROGUE TRIP	8490
SCARS	7490
SHADOW GUNNER	7490
SNOW RACER 98	7990
SPYRO THE DRAGON	7490
STREET FIGHTER COLLECTION	7490
STREME SNOW BREAK	6990
SUPER PANG COLLECTION	7490
TENCHU	8490
TEKKEN 3	7990
TETRIS PLUS	6990
TIGER WOODS 99	7490
TOCA TOURING CAR 2	8490
TOMBI	7490
TOMB RAIDER 3	8490
TOCA TOURING CAR	4990
WARCRAFT II	4990
WILD ARMS	6990
X-MEN vs STREET FIGHTER	7490

PLATINUM

ACTUA SOCCER	3490
CRASH BANDICOOT	3990
DESTRUCTION DERBY	3490
HERCULES	3990
INT. SUPER STAR SOCC. PRO	3990
MICKEY WILD ADV.	3990
ODD WORLD	3990
RESIDENT EVIL	3990
SOUL BLADE	3990
SOVIET STRIKE	3990
TEKKEN 2	3990
TIME CRISIS	3990
TOMB RAIDER	4990
V-RALLY	4990

SEGA SATURN

AMOK	3990
BATTLE MONSTER	2990
BATTLE STATION	1990
BLAM MACHINE HEAD	1990
BLAST CHAMBER	1990
BLAZING DRAGONSCROC	2990
CHAOS CONTROL	1990
CRUSADER NO REMORSE	1990
DARIUS II	1990
DARK LIGHT CONFLICT	1990
EURO SOCCER 96	1990
FIFA 97	1990
FORMULA KARTS	1990
HEXEN	4990
HI-OCTANE	1990
IN THE HUNT	2990
INTERN. VICTORY GOAL	1990
LAST BRONX	5990
MADDEN 97	1990
MAGIC CARPET	1990
NBA LIVE 97	1990
NHL HOCKEY 97	1990
NHL HOCKEY 98	2990
PRIMAL RAGE	2990
PRO PINBALL	1990
QUAKE	5990
RESIDENT EVIL	5990
RISE OF THE ROBOTS 2	2990
ROBO PIT	1990
SEGA TOURING CAR	2990
SHOCK WAVE ASSAULT	2990
SLAN JAM 96	1990
SPACE HULK	1990
TEMPEST 2000	1990
THEME PARK	4990
THOSINDEN URA	2990
TRUE PINBALL	2990
VIRTUA RACING	1990
WORLD WIDE SOCCER 97	1990
WORLD WIDE SOCCER 98	2990

GAME BOY

ASTERIX & OBELIX	4990
BATMAN 2	2990
BATMAN 3	3490
BUBBLE BUBBLE 2	3490
BUGS BUNNY & LOLA BUNNY COLOR	4990
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE COLOR	3990
BUST&MOVE 2	3990
DONKEY KONG LAND 3	4990
DUCK TALES 2	2990
FIFA 98	3990
FLINSTONES 2	3490
GAME WATH GALLERY 2 (COLOR)	4990
INDIANA JONES	3490
INT.SUPER ST. SOCCER	5490
JUNGLE BOOK	3490
JURASSIC PARK	4990
LUCKY LUCKE	4990
MONOPOLY	5490
MORTAL KOMBAT 2	3490
MORTAL KOMBAT 3	4490
NBA ALL STAR 2	2990
NBA JAM	2990
NIGEL MANSELL	2990
NINJA TURTLES 3	3490
POCKET BOMBERMAN (COLOR)	4990
POPEYE	2990
QUEST FOR CAMELOT (COLOR)	5990
ROAD RUSH	4990
ROGER RABBIT	3490
SOCCERMANIA	3490
SPIDERMAN 3	2990
STREET FIGHTER 2	4990
SYLVESTER & TWEETY (COLOR)	4990
TALESPIN	2990
TARZAN	2990
TINY TOON 2	2990
TINY TOON 3	2990
TOM&JERRY	3490
TOP GUN	3990
TUROK	5990
TURTLES 3	3990
V-RALLY	5990
WARIO LAND 2	5490
WINTER OLYMPIC	3490

SUPERNINTENDO

EARTH WORM JIM 2	4990
FIFA 98	5490
JUNGLE BOOK	5490
KIRBY´S DREAM COURSE	3990
KIRBY´S GHOST TRAP	3990
MARIO KART	4990
MORTAL KOMBAT 3	6990
MR. DO.	5490
NBA LIVE 96	4990
PRIMAL RAGE	5490
REY LEON	5490
SPIROU	5990
SUPER TENNIS	3990
SUPER STREET FIGHTER 2	4990
STAR WARS	5490
TETRIS ATTACK	4490
TETRIS & DOCTOR MARIO	3990
TIMÓN Y PUMBA	5490
WINTER GOLD	5490
YOSHI ISLAND	5990
ZELDA	4990
WHITT	6490





NINTENDO 64

1080º SNOWBOARD	8490
AIRBOARDERS	10990
ALL START TENNIS 99	10490
BANJO KAZOOIE	9490
BUCK BUMBLE	10490
BUST & MOVE 3	9490
CASTLEVANIA	CONS.
CENTRE COURT TENNIS	10490
CHARLY BLAST´S TERRIT.	CONS.
COPA DEL M. FRANCIA98	5490
DARK RIFT	12990
DIDDY KONG RACING	8490
DUAL HEROES	9990
DUKE ZERO HOUR	CONS.
FIFA 64	3490
FIGHTER DESTINY	11490
F1 WORLD GRAND PRIX	8990
GASP	10490
GEX 64	9490
GOEMON	12990
GOLDEN EYE 007	8490
GT AUTO	11490
F-ZERO X	8490
HEXEN	12990
HOLY MAGIC CENTURY	12490
HYBRID HEAVES	CONS.
INT.SUPER ST. SOCCER	4990
INT.SUPER ST. SOCCER 98	8990
KNIFE EDGE	10490
LYLAT WARS+RUMBLE	9990
MORTAL KOMBAT MITOL.	12990
MARIO KART 64	8990
MISCHIEFT MAKERS	8490
MISSION: IMPOSSIBLE	9490
NASCAR 99	9490
NBA COURT SIDE	8990
NBA LIVE 99	9490
NBA JAM 99	10490
NFL QUARTERBACK 99	10490
NHL BREAKAWAY	9990
OFF ROAD CHALLENGE	9990
RAKUGA KIDS	CONS.
SCARS	11990
SILICON VALLEY	10490
SNOWBOARD KIDS	8990
SPACE STATION SILICON	10490
STARSHOT SPACE CIRCUS	9490
STAR WARS ROGUE SQUADRON	9490
SUPER MARIO 64	8490
TETRIS SPHERE	8990
TOP GEAR OVERDRIVE	10990
TUROK 2	9990
TWEL. TALES SONKUER 64	CONS.
VIRTUA CHESS	10490
V-RALLY	9490
WAIALAE C. CLUB GOLF	9490
WAYNE GREZKY´S 3D HOC.	12990
WAR ZONE	11990
WCW / NWO REVENGE	12490
YOSHI STORY	8990
ZELDA	8490



MEGA DRIVE

ARCADE CLASSIC	3990
BATTLE FRENZY	4990
BONKERS	4490
EXO SQUAD	4490
HEADON SOCCER	4990
MEGA BOMBERMAN	4490
NBA JAM	4990
NFL 96	4990
NHL 97	3990
INTERNA. SOCCER DELUXE	4990
POCAHONTAS	4990
PRIMAL RAGE	4990
TAZMANIA IN SCAPE	3990
W. CHAMPION SOCCER	3990
WORMS	4990

CONSOLAS

GAME BOY POCKET + JUEGO	10990
GAME BOY COLOR	12990
NINTENDO 64 + FIFA 64	20990
NINTENDO 64 + 2ºMANDO	21490
NINTENDO 64 + MEMORY + JUEGO	21490
NINTENDO 64 + MARIO	19900
PLAY+2ºMANDO+MEMORY	22990
PLAY+2ºMANDO+MEMO. + JUEGO	CONS.

Precios válidos salvo error tipográfico

TODO EN JUEGOS DE



GAME GEAR

CASINO FUN PACK	1990
PGA GOLF	2990
SOLITAIRE FUN PACK	1990
SUPER COLUMNS	990
TEMPO JUNIOR	2690

JOYPAD/MANDOS

ARCADE JOYSTICK SN/MD	1490
N64 TRANSPARENTE EXTREME	3590
N64 NEGRO EXTREME	3490
PSX JOY PAD EXTREME	1990
DUAL SHOCK SONY	4990
DUAL SHOCK EXTREME	3990
SEGA SATURN	1990

OTROS SISTEMAS

MEGA CD	1990
MEGA 32X	1990
MASTER SYSTEM	2990

ACCESORIOS

ALIMENTADOR GB/GB POCKET	1290
IMPRESORA GAMEBOY	8990
LUPA LUZ GAMEBOY/POCKET	1290
GAMEBOY CAMERA	8990
RFU EXTREME N64/PSX	2490
EXTENSION CABLE NINTENDO64	990
RGB NINTENDO64 EXTREME	1590
RUMBLE P. N64+MEM. 1MB EXTREME	2990
MEMORY CARD 1MB N64 EXTREME	1990
EXTENSION CABLE PSX/SAT EXTR.	990
MEMORY C. 1MB PSX EXTREME	1990
MEMORY CARD 8MB PSX EXTREME	3990
PISTOLA G-45	6990
RGB PSX EXTREME	1990
LINK CABLE EXTREME PSX	1490
PISTOLA NAMCO EASY PSX	3990
TIME PISTOL (NAMCO COMPT.)	4990
RFU CABLE SATURN	1990
VOLANTE PEDALES/MARCHAS PC	12990
VOLANTE N64 + RUMBLE PACK	12990

% DESCUENTOS A TIENDAS

TIENDAS MUNDOGAMES

MADRID Avda. Mediterráneo 4 (91 551 00 04)



MADRID Marqués de Viana 57 (91 572 26 91)



MADRID Mayor 4, 2º12 (91 522 32 99)



MADRID Andrés Mellado 61 (91 544 38 43)



ARANJUEZ G. Nuevo Aranjuez 3 (91 891 22 89)



TRES CANTOS C.C.La Rotonda 2ºpl. (91 804 63 88)

PLASENCIA Sor Valentina Mirón 5 (927 41 11 41)



CALAHORRA Paseo Mercadal 4 (941 13 01 10)



VALENCIA Barraca 39 (96 367 32 84)

RONDA Av. Málaga (Edi. Redondo) (95 219 00 64)



ctv.es/users/mundogames



BAYONA Marqués de Quintana 8 (986 35 62 61)

ZARAGOZA Dtr. Lozano Monzón 9 (976 25 60 81)

ALMERÍA Federico Gº Lorca 119

FIGUERES Sant Josep 15

¡¡OFERTA MEGASTICK!!

VISTE TU PLAYSTATION

1.990

- Fútbol Madrid
- Fútbol Barcelona
- Jurassic
- Rival Schools
- Piratas
- Neuronal Shock
- Motor Cycles
- Scrach DJ
- Jungla
- Resident Evil 2 (varias)
- X-Men vs S. Fighter
- Sport Cars
- Helicóptero Apache
- Aircraft
- Ultimate Boxing
- *Y MUCHAS MÁS ...*

TENEMOS UNA AMPLIA COLECCIÓN DE PEGATINAS, ¡¡LLÁMANOS!!





¡¡OFERTA VOLANTE!!

Mad Catz

11.990

PEDIDOS TELEFÓNICOS: *(Pago Contrareembolso).* **URGENTE**: 750pts.; **NORMAL**: 450pts.
Para pedidos de menos de 3.000 pts. el coste del envío será de 1.000 pts.

Recorta el cupón y envíalo a MUNDOGAMES: Av. Mediterráneo 4, 28007 (Madrid)

NOMBRE Y APELLIDOS: ....

DIRECCION: .... **POBLACION:** ....

PROVINCIA: .... **CP:** .... **TEL:** ....

CONSOLA: ....

Título 1: ________ (ptas) Título 2: ________ (ptas)

Título 3: ________ (ptas) ☐ CORREO ☐ AGENCIA

FRANQUICIAS NUEVA EXPANSIÓN EN TODA ESPAÑA

TELÉFONOS:
- (91) 594 26 45
- (93) 727 75 75

- *Alta rentabilidad*
- *Baja inversión*
- *Local 50m²*
- *Exclusividad territorial*
- *Los mejores precios*
- *Apoyo constante*
- *...roductos exclusivos*
- *...or en constante crecimiento*

Solicíte folleto de información

LIBERA 100 (Febrero Marzo)



Star Wars: Rogue Squadron
NINTENDO 64



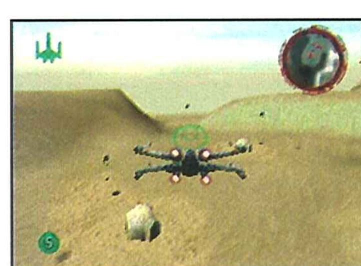
- Passwords:
Los tres trucos que te proponemos a continuación debes introducirlos en la pantalla de Passwords del menú de opciones. Un pequeño sonido te confirmará que el código que utilizas es el correcto.

-Power-Up: TOUGHGUY. Una vez que hayas introducido este código, tu potencia de fuego aumentará.

-Sound Test e imágenes: DIRECTOR y MAESTRO. En el menú de opciones encontrarás las nuevas ventajas.

-Poca dificultad: ACE. Para empezar con buen pie lo mejor es disminuir un poco la dificultad.





X Games Pro Boarder
PLAYSTATION

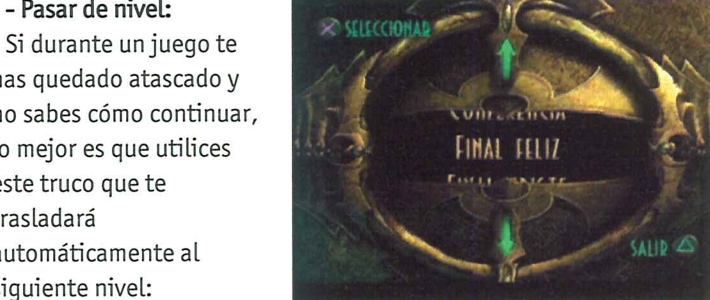
- Modo circuito:
Para poder contar con este modo de juego desde el principio, entra en la pantalla de contraseñas del menú de opciones e introduce X, CIRCULO, X, TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO. Cuando vuelvas al menú principal verás su resultado.



- Un nuevo personaje:
Un nuevo personaje siempre es una buena noticia, pero si además es tan simpático como este mejor que mejor. Para conseguirlo, introduce como password TRIANGULO, X, CUADRADO, X, TRIANGULO CIRCULO.

- Todos los circuitos:
Disfrutar de todos los circuitos desde el primer momento es tan sencillo como introducir este password es su correspondiente pantalla: CUADRADO, TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO, CIRCULO.

Oddworld: Abe's Exoddus
PLAYSTATION



- Pasar de nivel:
Si durante un juego te has quedado atascado y no sabes cómo continuar, lo mejor es que utilices este truco que te trasladará automáticamente al siguiente nivel:

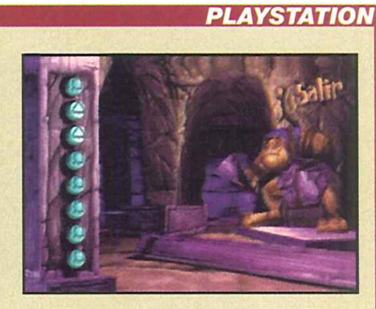
Con el botón R1 pulsado, presiona CIRCULO, CIRCULO, X, X, CUADRADO, CUADRADO.



- Todas las imágenes de vídeo:
En la pantalla de presentación, presiona esta combinación mientras mantienes apretado R1: ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA., CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA.

Aparecerá un nuevo menú donde podrás elegir la secuencia cinemática que prefieras. Por cierto, ve tranquilo, porque no hace falta que lo hagas muy deprisa.

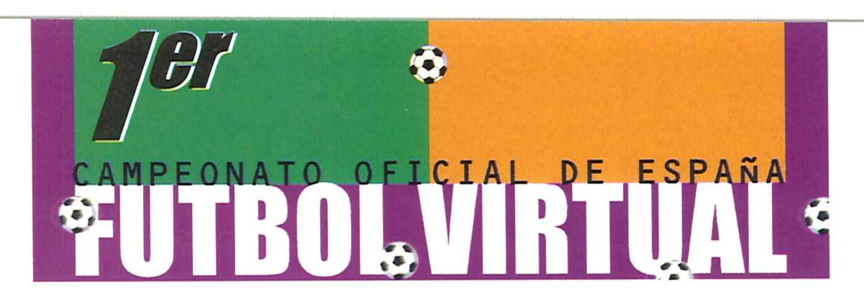
Small Soldiers
PLAYSTATION



- Paswords:
Ahora te ofrecemos siete passwords. Dos de ellos harán más invencible a tu personaje, y los otros cinco son los que t e llevarán a los últimos niveles del juego. Para ponerlos en marcha, entra en la pantalla de códigos e introduce el que prefieras.

Invulnerabilidad: OOTTOXCX.
Todas las armas: TTOOOXCX.
Nivel 10 Nuclear Mine: COTCCCXC.
Nivel 11 Launch Center: OOTCOXC.
Nivel 12 Ulhaden Fier: TOTCCTXC.
Nivel 13 Garrison: XTTCCXCC.
Nivel 14 Inner Sanctum: CTTCCCCC.
Recuerda que T=Triangulo, O=Circulo, C=Cuadrado y X=Cruz








POR FIN HA LLEGADO EL 1er CAMPEONATO OFICIAL DE ESPAÑA DE FÚTBOL VIRTUAL

Y con él, ha comenzado una nueva era: la era del fútbol virtual. Al fin, los pichichis virtuales tenemos una competición oficial en la que demostrar que somos los mejores. Aunque claro está, al final sólo uno podrá declararse Campeón Absoluto.

ORGANIZACIÓN

El 1er Campeonato Oficial de Fútbol Virtual, que se celebra del 1 de marzo al 15 de junio, está organizado por **COEVYS**. Una nueva empresa, creada para este fin por profesionales expertos del sector del videojuego, que está dispuesta a convertir el Campeonato en el acontecimiento informático y deportivo del 99.

PREMIOS

Para ello, ha puesto en juego más de 5 millones de ptas. en premios. El Campeón Absoluto se llevará una buena prima: nada menos que 1 millón de ptas. para él solito. Habrá muchos premios para el resto de los ganadores. Y más de 1.000 regalos se sortearán quincenalmente entre los participantes durante todo el Campeonato.

TERRENOS DE JUEGO

Los que queráis luchar por ellos, además de por el orgullo de ser el 1er Campeón de España, podréis hacerlo desde vuestro ordenador o vídeoconsola con cualquiera de los simuladores de fútbol que utilicen la Liga como sistema de competición.

COMO PARTICIPAR

Para participar, lo primero que tenéis que hacer es inscribiros. Sólo así conseguiréis el preciado Carnet Oficial de Participante que os dará derecho a competir y a participar en los sorteos.

Podéis hacerlo por teléfono, por correo o a través de internet y os enviarán el Pack Oficial que incluye las normas y reglamento, el calendario y además, vuestros primeros regalos. Aunque también podéis comprar el pack directamente en kioskos y tiendas.

VUESTRO EQUIPO

Una vez inscritos, cada uno ha de elegir al equipo de Primera División con el que quiere participar. Con él jugaréis un mínimo de 4 partidos por semana (de 2 tiempos de 4 minutos cada uno).

LA CLASIFICACIÓN

Los resultados debéis comunicarlos a la Organización a través de cualquiera de los sistemas que os indicaremos para establecer así la clasificación, archivándolos en un disquete o memory card para que luego puedan verificarse notarialmente. Habrá un Campeón Provincial para cada categoría (junior y senior), que pasarán a la final Regional y sus ganadores jugarán la Final Nacional.

INFORMACIÓN

Los que queráis recibir más información podéis llamar al 902 203 902 y si os queréis inscribir ya en el Campeonato, lo podéis hacer llamando al 902 488 488 (Servicio Venta de Entradas Caja Madrid) o visitando la web: http://www.coevys.es

Campeonato organizado y registrado por:

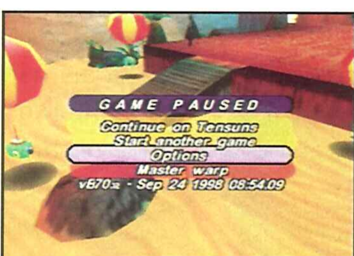


Starshot

NINTENDO 64

- Menú de trucos:
Entra en el juego y pausa. Sitúa el cursor sobre la opción"Continuar la partida" y presiona ARRIBA-C y ABAJO-C. Ahora muévelo hacia "Comenzar una nueva partida" y pulsa ARRIBA-C y ABAJO-C y después, con el cursor sobre "Opciones", pulsa DCHA.- C y A. Aparecerá un nuevo menú llamado "Warp++". Pon encima de él el cursor y presiona ARRIBA-C y vuelve sobre las opciones para acabar presionando START. Después de todo este lío, ya habréis conseguido que aparezca el ansiado menú: "Master Warp". Algo complicado como os habréis dado cuenta.





Test Drive 5

PLAYSTATION

- Más códigos:
Si recordáis, no hace mucho que os dimos los dos primeros trucos de este juego de conducción.Ahora, y para que no os quejéis, completamos el panorama de "cheats" con otros dos que seguro que os resultan igual de útiles. Se introducen de la misma manera, es decir, ganando una carrera "Drag Race" e introduciendo los siguientes nombres:
-Para activar el modo Super Arcade: SPURT
-Para poder tener acceso a todos los circuitos: primero NTHREE y después MTHREE.





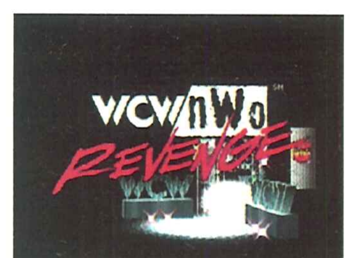
WCW/nWo Revenge

NINTENDO 64

- Un nuevo personaje:
Para poder jugar con THQ Man, entra en la pantalla de selección de jugador, busca a AKI Man (está en el grupo EWF) y presiona ABAJO-C. Verás cómo aparece el nuevo personaje. Normalmente, un truco como éste es casi una joya, pero con el número de luchadores de este juego...

- Colorido:
Con cualquiera de los botones C de tu pad podrás hacer que el vestuario de los luchadores cambie de color sin dificultad. Seguro que este truco les encanta a los que son un poco supersticiosos (verde: esperanza, amarillo: mala suerte,...).



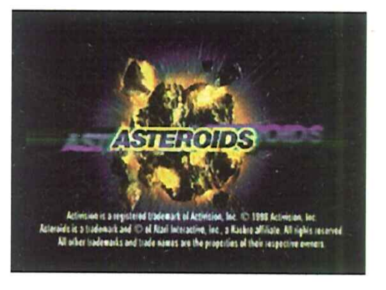


Asteroids

PLAYSTATION

- Menú secreto:
Este código abrirá un menú secreto que incluye, entre otras cosas, la siempre importante selección de nivel. Para acceder a él, espera a que aparezca la pantalla del título (donde leas "Press Start") y, mientras mantienes presionado SELECT, pulsa CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO. Sabrás si el truco ha funcionado si escuchas un sonido. Comienza ahora una partida y presiona al mismo tiempo SELECT + START, aparecerá el nuevo menú. Utiliza el mando direccional para cambiar las opciones y el botón L1 para seleccionarlas.









- Nueva nave:
La verdad es que sólo tres naves nos parece un poco pobre, así que si quieres una más, espera como antes a la pantalla del título y presiona TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO sin dejar de presionar SELECT. En la pantalla de selección de nave verás que hay una nueva máquina: Excalibur.



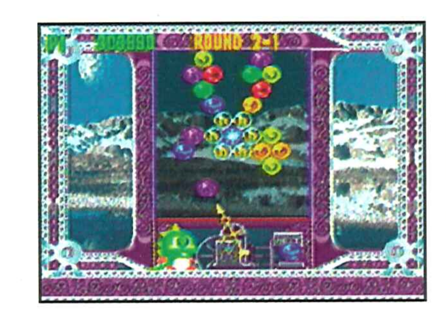
- El de toda la vida:
Para jugar al clásico Asteroids (en blanco y negro) presiona SELECT y, sin soltarlo, pulsa CIRCULO, CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO en la pantalla del título. En la pantalla del menú principal aparecerá la nueva opción. Una vez que comiences a jugar en ella, seguro que te gustaría tener un poco de ayuda. Con los tres códigos que te damos a continuación, que se introducen con el juego pausado, seguro que no tienes ningún tipo de problemas.
-ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA., CIRCULO, CUADRADO, X, TRIANGULO para subir una vida.
-ARRIBA, X, ABAJO, TRIANGULO, IZQ., CUADRADO, DCHA., CIRCULO para aumentar 99.
-ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO para volverte invulnerable.



CENTRO MAIL
www.centromail.es
KONAMI
PlayStation
Reserva tu
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID
en castellano
METAL GEAR
PREMIUM PACKAGE
Juego
Camiseta
Libro
Banda sonora
Chapa identificación
Demo Silent Hill
PREMIUM PACK: 13.900
SOCIOS Centro MAIL: 12.900
BANDA SONORA: 1.690
SOCIOS Centro MAIL: 1.490
PAL
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID
PlayStation
REGALO: DISCO CON BANDA SONORA
METAL GEAR SOLID 2 CDs
+ DEMO SILENT HILL
8.990
OFERTA VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS O HASTA LA PUESTA
EN VENTA DEL PRODUCTO (PREVISTO PARA EL 5 DE ABRIL)

Bust -A- Move 4

PLAYSTATION



- Un nuevo mundo:

Éste es uno de esos juegos que enganchan con tal fuerza que, normalmente, acaban antes de lo que te gustaría.

Para que eso no te ocurra, aquí va este truco que te dejará al alcance de la mano todo un nuevo mundo para dar rienda suelta a tu avidez "burbujera". En la pantalla del título, pulsa rápidamente TRIANGULO, IZQ., DCHA., IZQ., TRIANGULO y, si ha funcionado, escucharás un grito y verás como aparece una pequeña cara en la esquina inferior derecha de la pantalla.

Duke Nukem: Time to Kill

PLAYSTATION

- ¡Estas cabezas cambian de tamaño! :

Para hacer que tanto la cabeza del "prota" como la de los enemigos cambien de tamaño, escoge cualquiera de estos códigos e introdúcelos con el juego pausado:

Duke Cabeza Gigante: R1 (x9) y ARRIBA
Duke Cabeza Pequeña: R1 (x9) y ABAJO
Enemigos cabezones: R1 (x9) e IZQ.
Enemigos con "mini-cabezas": R1 (x9) y DCHA.
(Nota: con repetir el código desactivarás el truco. Esto es lo que debes hacer si quieres pasar de uno a otro en un mismo personaje).

- Trucos varios:

Utilizando el mismo sistema de antes, pausa el juego e introduce los códigos que prefieras aunque te advertimos que si los introduces todos seguidos es posible que no te funcionen.

-Todas las armas: L1, L2, ARRIBA, L1, L2, ABAJO, R1, DCHA., R2, IZQ.
-Todo el inventario: R1 (x5), L2 (x5).
-Todas las llaves: ARRIBA, DCHA., ARRIBA, IZQ., ABAJO, ARRIBA, DCHA., IZQ., DCHA., ABAJO.
-Invisible: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.
-Causar doble daño: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.
-Temporalmente invulnerable: R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2.
-Super armas: DCHA., DCHA., IZQ., DCHA., DCHA., IZQ., DCHA., DCHA., IZQ., SELECT.
-Invencible: L2, R1, L1, R2. ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, SELECT, SELECT.
- Selección de nivel:

Para poner en marcha este truco, primero habrás de comenzar una partida y pausarla. Ahora presiona 9 veces ABAJO y una ARRIBA. Abandona el juego y en la pantalla del menú principal verás una nueva opción llamada "Time To Kill". Selecciónala y presiona derecha e izquierda para escoger el nivel que prefieres y X para comenzar.

- Nuevas imágenes de video:

Para ver las imágenes más escondidas de todo el juego pulsa L1+L2+R1+R2 en la pantalla del logo de GT Interactive.

Madden NFL'99

PLAYSTATION

- Los mejores equipos:

Para tener acceso a los mejores equipos de este juego, entra en la pantalla "Create Player" e introduce el nombre que prefieras.

BESTNFC	NFC Pro Bowl.
AFCBEST	AFC Pro Bowl.
BOOM	All-Madden.
PEACELOVE	Los mejores de los 60.
BELLBOTTOMS	Los mejores de los 70.
SPRBWLSHUFL	Los mejores de los 80.
HEREANDNOW	Los mejores de los 90.
MADDENNAMES	Nombres reales.
TURKEYLEG	Los mejores de todos los tiempos.
THROWBACK	Equipo 75 aniversario.
GEARGUYS	Equipo NFL.
WELCOMEBACK 1999	Cleveland Browns.
INTHEGAME	EA Sports.
HAMMERHEAD	Tiburón.

- También los mejores estadios:

Siguiendo el mismo sistema que en los códigos anteriores...

EA STADIUM	EA Sports.
OURHOUSE	Tiburón.
DOGPOUND99	Cleveland.
THEHOGS	RFK.
NOTAFISH	Miami.
SOMBRERO	Tampa.
STICKEM	Oakland.
FOR RENT	Astrodome.

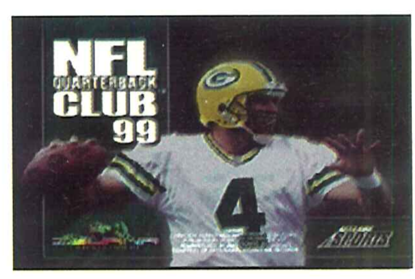
NFL Quarterback Club'99

NINTENDO 64

- En la variedad está el gusto:

Y qué hay en esta tierra más variado que los trucos. En una lista como ésta puedes encontrarte de todo, desde lo más gracioso a lo más útil. Para poner en marcha estos trucos debes introducir los códigos en la pantalla "Enter Cheat".





-Más que gorditos: MRSHMLLW.
-Todo lo contrario: TTHPCK.
-Turbo: SPRTRBMD.
-El marcador de tu oponente a cero: RLSTN.
-Comienzas con un marcador de 12: SHTOUT.
-Más...: HSPTL.

PlayStation

PERIFÉRICOS



www.centromail.es



¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

PRECIO VENTA AL PÚBLICO X.XXX — DESCUENTO SOCIOS Centro MAIL X.XXX


ACTION REPLAY PRO DATEL — 8.990


CABLE EURO-AV (RGB) — 5.700


CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR) — 1.990


C. PAD GUILLEMOT ANALOG ST. SHOCK2 — 3.990


CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA — 2.990


C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER — 4.990 (AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO)


C. PAD THRUSTMASTER SHOCKHAMMER — 6.990


CONTROLLER — 2.100 (GRIS, NEGRO)


CONTROLLER DUAL SHOCK — 4.500


EQUALIZER DATEL — 5.990


GAMEBOOSTER DATEL — 8.990


JAM!! — 11.900


JOYSTICK ANALOG — 9.900


JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE — 6.990



LINK CABLE — 3.500


MALETIN CONSOLE CASE — 3.200


MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 — 4.990


MALETIN JUEGOS CD CASE — 2.100


MEMORY CARD DATEL NEXGEN 360 (24X) — 5.990


MEMORY CARD SONY — 2.100 (BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRO, GRIS)

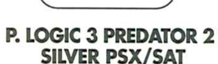

MOUSE (RATÓN) — 4.200

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 — 5.990


MULTI TAP — 4.900


PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE) — 4.900


PISTOLA G-CON 45 — 6.990



P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT — 8.990


PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT — 7.990

RFU ADAPTOR (VERSION 2) — 3.500

ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE — 6.990


VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 COMPACT — 8.990



VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SHOCK2 — 11.990

VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL — 12.990


VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL — 14.990


VOLANTE MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL — 12.990


V. THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO — 17.990

RECOMENDADOS



pedidos por teléfono


pedidos por internet
www.centromail.es







CENTRO MAIL
www.centromail.es

PlayStation

OFERTAS / NOVEDADES

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SÓLO 750 PTAS. BALEARES 1.000 PTAS.

OFERTAS


ABE´S ODDYSEE 3.990


ACTUA SOCCER 3.490

ADIDAS POWER SOCCER 3.490


AIR COMBAT 3.490

ALIEN TRILOGY 3.990

BUST-A-MOVE 2 3.990

COMMAND & CONQUER 3.990


CRASH BANDICOOT 3.490


CROC 3.990

DESTRUCTION DERBY 3.490


DESTRUCTION DERBY 2 3.490

DOOM 3.990

EL MUNDO PERDIDO 3.990

FORMULA 1 3.490


FORMULA 1 ´97 4.990


FORSAKEN 3.990

G-POLICE 3.490


GRAND THEFT AUTO 4.990

HERCULES 3.490

INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO 3.890



INTERNATIONAL TRACK & FIELD 3.890


JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 3.990


LOADED 3.490

MICKEY´S WILD ADVENTURE 3.490


MICRO MACHINES V3 4.490

MORTAL KOMBAT TRILOGY 3.990

MOTO RACER CONS.


PANDEMONIUM 3.490


PORSCHE CHALLENGE 3.490


RAYMAN 3.290

RESIDENT EVIL 3.990


RIDGE RACER 3.490

RIDGE RACER REVOLUTION 3.490

ROAD RASH 3.990


SOUL BLADE 3.490



SOVIET STRIKE 3.990



TEKKEN 3.490

TEKKEN 2 3.490


TENNIS ARENA 4.990

TIME CRISIS 3.490

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP 4.990



TOMB RAIDER 4.990


TOMB RAIDER II CONS.


TOSHINDEN 3.490

TRUE PINBALL 3.990


V-RALLY 4.990


WIPE OUT 2097 3.490

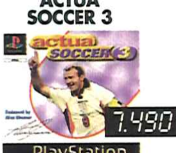
WORMS 3.990


XENOCRACY 4.990


ABE´S EXODDUS 8.490


ACTUA GOLF 3 7.990

ACTUA POOL 7.490


ACTUA SOCCER 3 7.490

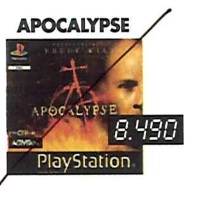
ACTUA TENNIS 7.490

AKUJI THE HEARTLESS CONS. 500



ALL STAR TENNIS ´99 7.490


ALUNDRA 7.490


APOCALYPSE 8.490


ASTEROIDS 5.990


ATLANTIS 7.490 500


B-MOVIE 8.490


BATTLESHIP 7.490



BREATH OF FIRE III 7.490


BUST-A-GROOVE 7.490


BUST-A-MOVE 4 6.990 500


C3 RACING 7.490


COLIN McRAE RALLY 8.490


COLONY WARS: VENGEANCE 7.490



COMMAND & CONQUER: RETALIATION 7.490

CONSTRUCTOR 7.490

CENTRO MAIL
IVA INCLUIDO
pedidos por internet: www.centromail.es

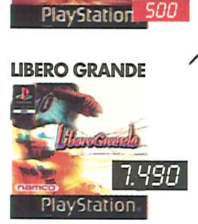
PlayStation



www.centromail.es







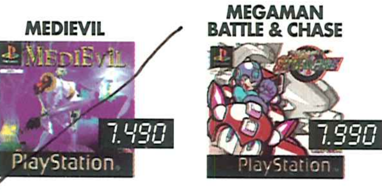














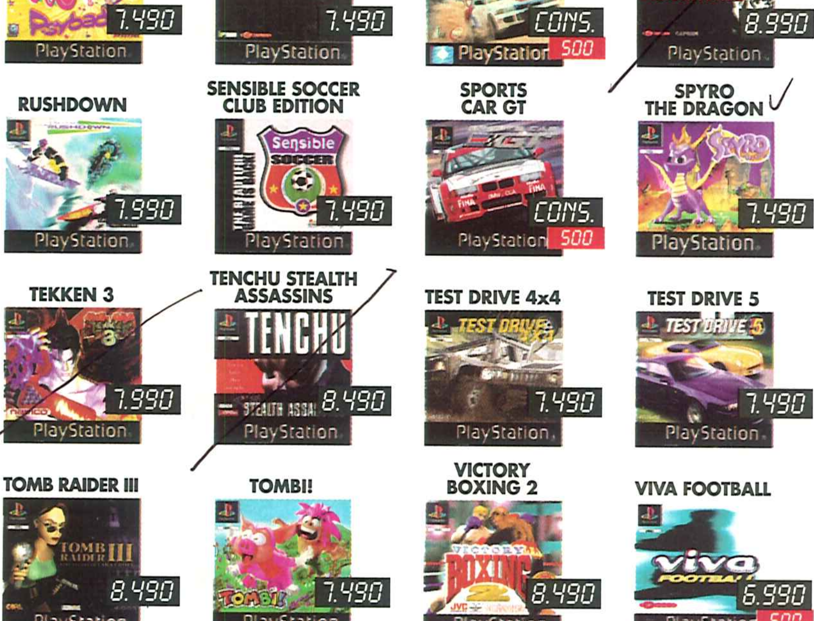










Juego	Precio	
COOL BOARDERS 3	7.490	
CRASH BANDICOOT 3 WARPED	7.490	
DEVIL DICE	6.990	
DODGEM ARENA	8.990	
DRAGON BALL FINAL BOUT	8.990	
DUKE NUKEM: TIME TO KILL	8.490	
ELIMINATOR	7.490	
FIFA '99	7.490	
FINAL FANTASY VII	7.990	
FORMULA 1 '98	7.990	
G-DARIUS	6.990	
GLOBAL DOMINATION	7.490	500
GRAN TURISMO	7.490	
HEART OF DARKNESS	7.490	
HUGO	7.990	500
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO '98	8.490	
KNOCKOUT KINGS '99	7.490	
LEMMINGS	4.990	
LIBERO GRANDE	7.490	
MADDEN NFL '99	7.490	
MASTER OF MONSTERS	CONS.	500
MEDIEVIL	7.490	
MEGAMAN BATTLE & CHASE	7.990	
MEGAMAN LEGENDS	7.490	
MEGAMAN X4	7.490	
MICHAEL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER '99	8.490	
MORTAL KOMBAT 4	8.490	
MOTO RACER 2	7.490	
MUSIC	6.990	
NASCAR '99	7.490	
NBA LIVE '99	7.490	
NFL XTREME	6.990	
NHL '99	7.490	
O.D.T.	6.990	
PEQUEÑOS GUERREROS	7.490	
POCKET FIGHTER	7.490	
POINT BLANK	6.990	
POINT BLANK (+ PISTOLA)	11.990	
POOL HUSTLER	7.490	
PRINCE NASEEM BOXING	CONS.	500
PRO BOARDER	7.990	500
PRO PINBALL: BIG RACE USA	7.990	
PSYBADEK	7.490	
R-TYPES	7.490	
RALLY CROSS 2	CONS.	500
RESIDENT EVIL 2	8.990	
RIVAL SCHOOLS	7.490	
ROGUE TRIP	8.490	
RUNNING WILD	6.990	500
RUSHDOWN	7.990	
SENSIBLE SOCCER CLUB EDITION	7.490	
SPORTS CAR GT	CONS.	500
SPYRO THE DRAGON	7.490	
STREAK HOVERBOARD RACING	8.490	
STREET FIGHTER COLLECTION 2	CONS.	500
T'AI-FU	CONS.	500
TEKKEN 3	7.990	
TENCHU STEALTH ASSASSINS	8.490	
TEST DRIVE 4x4	7.490	
TEST DRIVE 5	7.490	
THE UNHOLY WAR	8.490	
TIGER WOODS '99	7.490	
TOCA TOURING CARS 2	8.490	
TOMB RAIDER III	8.490	
TOMBI!	7.490	
VICTORY BOXING 2	8.490	
VIVA FOOTBALL	6.990	500
WILD ARMS	6.990	
WING OVER 2	CONS.	500
X-MEN vs. STREET FIGHTER	7.490	

¡ATENCIÓN SOCIO Centro MAIL! BUSCA TU DESCUENTO X.XXX

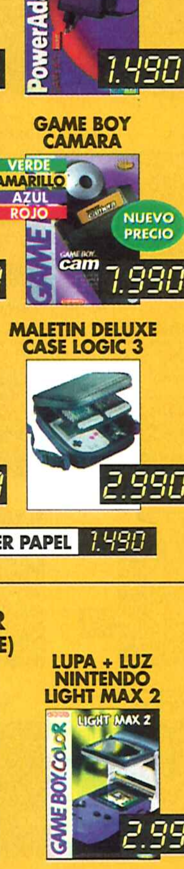
GAME BOY GAME BOY COLOR







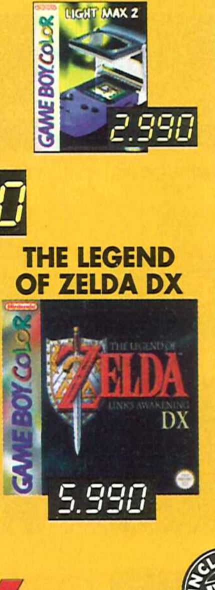




Producto	Precio
GAME BOY POCKET (NUEVO PRECIO)	7.990
GAME BOY	6.990
GAME BOY POCKET COLORES	7.990
ADAP. CORRIENTE GAMESTER	990
ADAP. CORRIENTE LOGIC3	1.490
BATERÍA POWERPACK GAMESTER	2.490
GAME BOY CAMARA (VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO) (NUEVO PRECIO)	7.990
GAME BOY PRINTER	9.490
MALETIN DELUXE CASE LOGIC 3	2.990
GAME BOY PRINTER PAPEL	1.490



Juego Game Boy	Precio
ALADDIN	4.490
ALLEYWAY	2.990
ASTERIX & OBELIX	3.990
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE	3.990
BUST-A-MOVE 3 DX	4.990
DONKEY KONG	3.990
DONKEY KONG LAND	3.990
DONKEY KONG LAND 2	3.990
DONKEY KONG LAND 3	5.490
DR. MARIO	2.990
DUCK TALES	4.490
EL LIBRO DE LA SELVA	4.490
EL REY LEÓN	4.490
F1 RACE	2.990
GOEMON (MYSTICAL NINJA)	5.490
HERCULES	5.490
KILLER INSTINCT	3.990
KING OF FIGHTERS: HEAT OF BATTLE	5.890
LA SIRENITA	4.490
MARIO & YOSHI	2.990
MICKEY´S DANGEROUS CHASE	4.490
MONTEZUMA´S RETURN	4.990
MULAN	5.990
ODDWORLD ADVENTURES	4.990
PEQUEÑOS GUERREROS	5.990
RESERVOIR RAT	4.990
ROGER RABBIT	4.490
SEA BATTLE	4.990
STREET FIGHTER II	3.990
SUPER MARIO LAND	3.990
SUPER MARIO LAND 2	3.990
SUPER MARIO LAND 3	3.990
SUPER RC PRO-AM	3.990
V-RALLY	4.990
WORLD CUP ´98	5.490
YOSHI´S COOKIE	2.990




Producto	Precio	
GAME BOY COLOR (PURPLE/CLEAR PURPLE)	12.490	
LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2	2.990	
MORTAL KOMBAT 4	5.990	300
THE LEGEND OF ZELDA DX	5.990	













Juego Game Boy Color	Precio	
720 °	5.990	300
BUGS BUNNY & LOLA BUNNY	4.990	
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3	5.990	300
FROGGER	CONS.	300
GAME & WATCH GALLERY 2	4.990	
GEX: ENTER THE GECKO	CONS.	300
MEN IN BLACK: THE SERIES	CONS.	300
NBA JAM ´99	5.990	300
PITFALL	CONS.	300
POCKET BOMBERMAN	4.990	
QUEST FOR CAMELOT	5.990	300
RAMPAGE WORLD TOUR	5.990	300
SUPER BREAKOUT	CONS.	300
SYLVESTER & TWEETY	4.990	
TETRIS DX	4.990	
THE SMURFS´ NIGHTMARE (SOLO COLOR)	5.490	
TUROK 2: SEEDS OF EVIL	5.990	
WARIOLAND 2	5.990	300

Nintendo 64



www.centromail.es































Juego	Precio	Descuento
1080° SNOWBOARDING	8.490	
ALL STAR TENNIS '99	10.490	500
BANJO KAZOOIE	9.490	
BODY HARVEST	10.490	
BOMBERMAN HERO	8.490	
BUCK BUMBLE	10.490	
BUST-A-MOVE 3 DX	9.490	
CENTRE COURT TENNIS	10.990	
COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98	4.990	
DOOM 64	4.990	1.000
EXTREME G2	9.490	
F-1 WORLD GRAND PRIX	8.490	
F-ZERO X	8.490	
GLOVER	8.490	
HOLY MAGIC CENTURY	12.490	
INTER. SUPERSTAR SOCCER '98	8.990	
KNIFE EDGE	10.490	
MADDEN NFL '99	9.490	
MARIO PARTY	CONS.	500
MICRO MACHINES 64 TURBO	CONS.	500
MISSION: IMPOSIBLE	9.490	
NASCAR '99	9.490	
NBA JAM '99	10.490	
NBA LIVE '99	9.490	
NFL BLITZ	CONS.	500
NFL QUARTERBACK CLUB '99	10.490	
NHL '99	9.490	
NHL BREAKAWAY '99	10.490	
OLYMPIC HOCKEY '98	4.990	1.000
PENNY RACERS	CONS.	500
QUAKE 64	4.990	1.000
RAKUGAKIDS	12.490	
SCARS	10.490	
SOUTH PARK	10.490	500
SPACE STATION SILICON V.	10.490	
STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER	9.490	
TONIC TROUBLE	10.490	500
TOP GEAR OVERDRIVE	10.990	
V-RALLY '99 EDITION	9.490	
WCW/NWO REVENGE	12.490	







Juego	Precio	Descuento
FIFA '99	9.490	500
STAR WARS: R. SQUADRON	9.490	
THE LEGEND OF ZELDA	8.490	
TUROK 2: SEEDS OF EVIL	9.990	
WIPE OUT 64	9.990	500

NINTENDO 64 MARIO PAK




19.900














Accesorio	Precio	Descuento
ACTION REPLAY DATEL	9.990	
CABLE EXTENSION LOGIC 3	1.490	
CABLE RF	2.990	
CONTROLLER	4.990	
GAMEBOOSTER DATEL	8.990	
JAM!!	11.900	
MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3	4.990	
MANDO DE CONTROL COLORES	4.990	
MEMORY CARD ACCESS LINE 256 KB	1.490	
MEMORY EXPANSION PAK	4.990	
MEMORY PAK (CONTROLLER PAK)	2.990	
POWER RAM EXPANDER 4 MEG DATEL	4.990	
RUMBLE PAK	3.490	
RUMBLE PAK + MEMORY PAK	5.990	1.000
TRILOGY 64	4.790	
ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE	6.990	
VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 COMPACT	8.990	
VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SKOCK 2	11.990	
VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL	12.990	
VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1	14.990	
VOLANTE MAD CATZ STEERING WHEEL FORCE	12.990	

¡ATENCIÓN SOCIO Centro MAIL! BUSCA TU DESCUENTO X.XXX

pedidos por teléfono: 902 17 18 19








SATURN VIDEO Super Nintendo NEOGEO Pocket





PLATINUM SILVER


12.990


CAMOUFLAGE


AQUA BLUE


MARBLE BLUE


WHITE


CLEAR

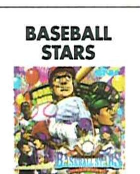

BLUE

ANTHRACITE

ACCESORIOS

ADAPTADOR DE CORRIENTE	3.900
AURICULARES	2.200
LINK CABLE	3.600

JUEGOS


BASEBALL STARS — P.V.P. - 7.500


KING OF FIGHTERS R-1 — P.V.P. - 7.900


NEO GEO CUP '98 — P.V.P. - 7.500


POCKET TENNIS — P.V.P. - 7.500


PUZZLE ACE — P.V.P. - 7.500


SAMURAI SHODOWN! — P.V.P. - 7.900

CONSOLA SATURN

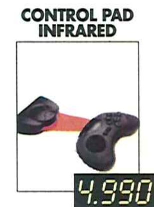




SUPER PRECIO 9.990


CABLE RF — 4.990


CONTROL PAD (8 BOTONES) — 2.990


CONTROL PAD INFRARED — 4.990


JOYSTICK ARCADE SATURN STICK — 1.990




ATARI ARCADE'S G. HITS V.1 — P.V.P. - 1.990


BLAM! MACHINEHEAD — P.V.P. - 3.990

CYBERIA — P.V.P. - 3.990


FIGHTING VIPERS — P.V.P. - 2.990


GHEN WAR — P.V.P. - 2.990


HEXEN — P.V.P. - 1.990


LAST BRONX — P.V.P. - 5.990


MIGHTY HITS — P.V.P. - 3.490

NHL ALL-STAR HOCKEY '98 — P.V.P. - 5.990

ROBO PIT — P.V.P. - 3.990

SCORCHER — P.V.P. - 2.990


TUNNEL B-1 — P.V.P. - 4.990


VIRTUAL ON — P.V.P. - 2.990

WORLDWIDE SOCCER '97 — P.V.P. - 2.490

SUPER NINTENDO



ALADDIN — P.V.P - 6.990


DONKEY KONG COUNTRY 3 — P.V.P - 5.990


MICKEY & MINNIE: CIRCUS MYSTERY — P.V.P - 6.990


MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST — P.V.P - 6.990


SPACE ACE — P.V.P - 4.990


SUPER MARIO WORLD 2 — P.V.P - 5.990

SUPER METROID — P.V.P - 5.990


SUPER SOCCER — P.V.P - 4.990

T2 THE ARCADE GAME — P.V.P - 4.990

TETRIS ATTACK — P.V.P - 5.990

VIDEO

DRAGON BALL GT LA SERIE


VOL 01 - 1.795


VOL 02 - 1.795

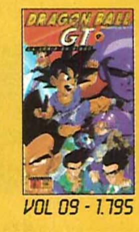

VOL 03 - 1.795


VOL 04 - 1.795


VOL 05 - 1.795


VOL 06 - 1.795


VOL 07 - 1.795


VOL 08 - 1.795


VOL 09 - 1.795

VOL 10 - 1.795


EL HAKKENDEN VOL.4 — P.V.P. - 1.995


EL HAKKENDEN VOL.5 — P.V.P. - 1.995


FATAL FURY VOL. 1 — P.V.P. - 1.995


LA INVENCIBLE NUKU NUKU V. 1 — P.V.P. - 1.995


PACK DRAGON BALL — P.V.P. - 2.995


PACK DRAGON BALL Z — P.V.P. - 2.995


PACK DRAGON BALL Z Nº2 — P.V.P. - 2.995


PACK DRAGON BALL Z Nº3 — P.V.P. - 2.995


PACK DRAGON BALL Z Nº4 — P.V.P. - 1.995


PACK DRAGON BALL Z Nº5 — P.V.P. - 1.995


PACK DRAGON BALL Z Nº6 — P.V.P. - 1.995

PERFECT BLUE — P.V.P. - 1.995

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS C/ De los Ciruelos, 4. 28700 S.S. De los Reyes. (Madrid) TELÉFONO ROJO.

El pistolero ha llegado.

Hola Yen, tengo una PlayStation y unas dudas.

¿Podrías explicarme algo sobre el Pro Action Replay de esta consola? ¿Es legal? ¿Es parecido al que hubo en Mega Drive?

Así me gusta, que os preocupéis sobre la legalidad de las cosas. Sí hombre sí, es legal, y se trata de un accesorio con el que podrás encontrar algunos trucos para tus juegos mediante un sencillo sistema de menús. Sí, es parecido al que hubo en Mega Drive.

¿Aparte de «Time Crisis» y «Point Blank», puedo usar mi pistola con otros juegos? ¿Cuáles?

Supongo que te refieres a la G-Con -45, la de Namco. Pues el tema es un poco complicado. En teoría sí tendrías que poder usarla en otros juegos, como «Area 51», «Lethal Enforces» o «Jungla de Cristal», pero se ha demostrado que en estos juegos o no funciona, o la puntería sufre unos desajustes importantes. Supongo que sabes que hay otra pistola, Lightblaster, que sí puedes utilizar con estos juegos, pero no con los de Namco. Como ves, se trata de un grave problema de incompatiblidades general, que demuestra una gran falta de respeto hacia los usuarios que gustan de darle al gatillo.

¿Qué juegos me recomiendas estilo «FF VII» que estén traducidos?

«Alundra» y «Wild Arms». También están traducidos, y están muy bien, aunque técnicamente no llegan al nivel de la obra maestra de Square.

Enrique Junes.

El "chip".

Hola, soy Pedro y tengo 13 años.Tengo la PlayStation y quisiera que me dijerais lo que es y las desventajas del famoso "chip" para PlayStation.

Muchas Gracias.

Pues mira, ese chip es un invento de los piratas para cargarse un mercado, el de los videojuegos, que entre todos estamos intentando hacer crecer de forma sana y legal. ¿Sus desventajas? Pues para empezar, el simple hecho de tenerlo en tu consola ya es constitutivo de delito. Además, puede acabar por estropear tu consola, y te puedo asegurar que no es ningún cuento chino, porque hasta Sony han llegado muchos listillos con su consola inservible para, encima, pedir cuentas. Por supuesto, se quedaron con las ganas. Yo que tú me dejaba de "chips" y de historias raras.

Pedro García (Sevilla).



Juan Luis Rueda Rojas, de Cádiz, ha hecho una ligera "empanada" artística a base de puercoespines y zombies. Lourdes y Ariadna, va por vosotras.

¿Qué consola me puedo comprar?

Hola Yen, me llamo Eric.

Me quiero comprar una PlayStation o una N64 aproximadamente entre marzo y abril. ¿Cuál me recomendarías para comprarme? ¿O me espero a Dreamcast?

Bueno, pues comprando cualquiera de las dos vas a acertar seguro. Depende de qué tipo de juegos te gusten más Y esperarse a Dreamcast puede ser también una buena opción, pero ten en cuenta que aún quedan algunos meses hasta que llegue aquí, y supongo que estarás deseando jugar.

Si me compro la Play, qué juego me recomiendas: «Tomb Raider III», «Crash 3» o «Metal Gear Solid».

Pues los tres son grandes juegos, pero a mi el que más me gusta es «Metal Gear Solid».

Si me compro la N64, qué juego me recomiendas: «Zelda» «Turok 2 o esperar a «Perfect Dark».

«Zelda», sin duda.

¿Cuándo sale a la venta «Perfect Dark»?

Pues seguramente lo tengamos antes del verano.

Eric Palov Yustos (Girona).

Otro que quiere dos consolas.

Hola, soy un lector de Hobby Consolas y tengo unas dudas.

¿Qué diferencias encuentras entre «Final Fantasy VII» y «Zelda 64»?

Pues que son dos aventuras, pero su propuesta es bastante diferente. Mientras «FF VII» se ciñe a los cánones clásicos del rol (sistema de combate por turnos, magias, hechizos, items, etc), llevándolos a su nivel más brillante, «Zelda» se basa esencialmente en ellos para completar una aventura total, variadísima, repleta de sorpresas, mucho más libre y con un mayor número de posibilidades. El juego de Miyamoto es difícilmente comparable a cualquier otro.

Teniendo la PlayStation con «Dragon Ball Final Bout», «El Mundo Perdido», el «Fifa 99» y el «Tomb Raider III», ¿te comprarías el Mario Pak con el «Zelda 64»?

Qué cosas tienes. Pues tío, si tienes dinero para ello, no hay ninguna ley que lo prohíba. Por supuesto, como ya he dicho en

alguna ocasión, el que tenga la posibilidad de disfrutar de ambas consolas, es un auténtico privilegiado.

Y por último, después de comprarte el Mario Pak y el «Zelda 64», ¿qué juego de N64 me recomendarías?

O sea, que ya lo dabas por sentado. ¿Entonces para qué preguntas?. En fin, pues depende de tus gustos. «Turok 2», «Goldeneye» o «ISS 98» serían tres buenas opciones.

Máquina.

El preguntón.

¿Qué pasa Yen? Me llamo Fran, soy un amante de los RPG y me gustaría que me dieras una lista de juegos de este tipo para las consolas que tengo en mi poder y me dijeras cuáles están traducidos y cuáles no.

Bueno, pero sólo para PLayStation y N64. En la primera, «FF VII», «Alundra» y «Wild Arms» traducidos, y «Granstream Saga» sin traducir. Y para N64, «Zelda» y «Holy Magic Century», ambos sin traducir.

¿De qué va el «FF VIII»?

Pero bueno, ¿Tú te lees la revista o no? Hace dos números hicimos un reportaje muy completo sobre este juego. Míratelo.

¿Cuánto vale y cuando se comercializará?

Acaba de salir a la venta en Japón, pero no te puedo decir el precio. Supongo que aquí llegará a finales de este año o a principios del que viene.

¿Quién es Alicia Sanz?

Pues una chica muy guapa y muy simpática, que ocupa el cargo de Jefe de Marketing en Sony España, y que por la de PlayStation que se están vendiendo, lo debe estar haciendo realmente bien.

¿Saldrá el 64 DD en España?

Ni en España, ni en USA, ni en Madagascar. Si acaso en Japón, y casi te diría que tampoco.

¿Para cuándo el «GT II»?

Pues yo creo que para finales de año, mas o menos.

¿Pasará con la Dreamcast igual que con las demás consolas de Sega?

Pues si les pasa como con Mega Drive no van a ir mal parados. Ya sé que te refieres a las posteriores, pero Sega ha aprendido de todos sus errores y esta vez su apuesta será muy fuerte.

¿Supera «Ridge Racer 4» al «GT» y cuánto costará?

Todavía he jugado muy poco con el juego de Namco, pero te advierto que lo va a tener difícil. Su precio estará entre las 7.000 y las 9.000 Pta.

¿Se está planeando sacar algún Dragon Ball Z para N64?

De momento, no hay nada de nada.

¿Por qué no ha salido traducido «Zelda 64»?

Es pregunta deberías hacérsela a Nintendo Japón. Al parecer fue una cuestión de tiempo.

Me he enterado que saldrá al mercado una Nintendo 2000 ¿qué me dices sobre eso?

Y tú ¿que me dices sobre los problemas psicológicos de las aves migratorias? Pues lo que respondas tu a mi pregunta, trasládalo a la tuya.

¿Para cuándo una PlayStation 2?

Creo que lo hemos dicho en la revista algo así como 3 millones de veces ¡¡¡Para dentro de 2 años como mínimo!!!

¿Costará mucho?

Bueno, dependerá del IPC, del PIB que haya en el 2001, de la subida del IVA, de las retenciones del IRPF y de los tipos de interés. En fin, creo que valdrá lo que Sony crea que tiene que valer.

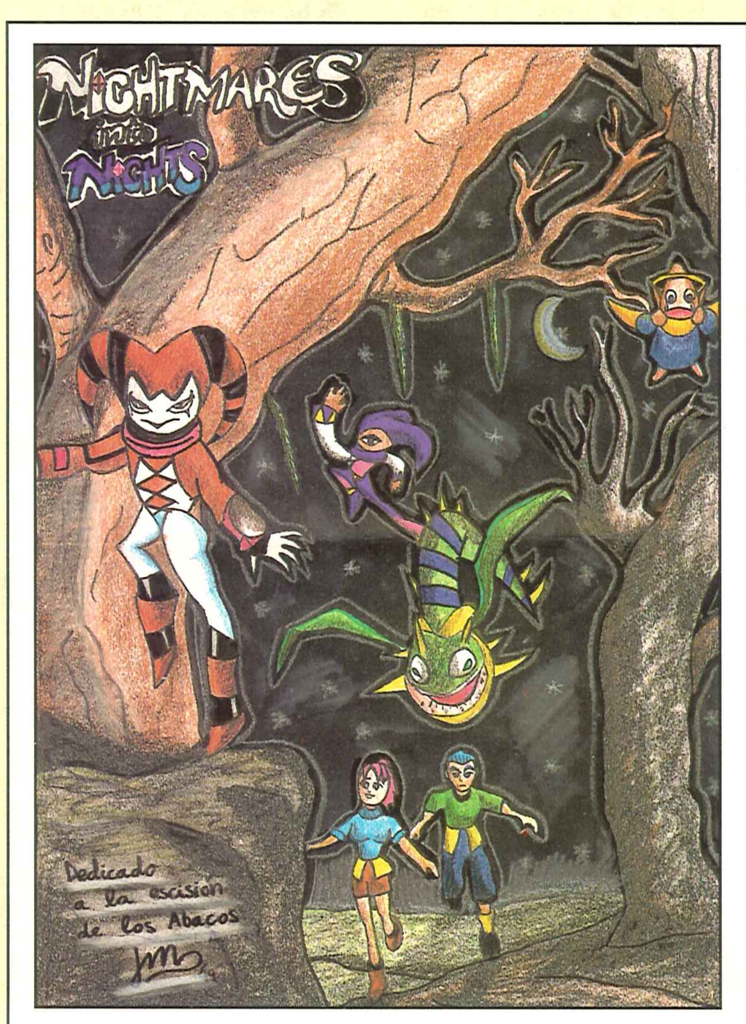
¿Serán compatibles los juegos de PlayStation 1 y 2?

Sony no se ha pronunciado al respecto.

¿Cuándo saldrá «Tekken IV»?

De aquí a un mes seguro que no.

Fran.



Juan Manuel Martínez Pérez, de Alicante, ha reunido a todos los personajes de «Nights» en este simpático dibujo, que dedica a la escisión de los Ábacos.

Pendiente de Dreamcast.

Hola me llamo Miguel y quisiera saber cuándo saldrá a ia venta en España el juego «Street Fighter Alpha 3». También quisiera saber la fecha de lanzamiento de Dreamcast en España.

Bueno, el juego de Capcom está previsto que salga aquí en Abril, si no pasa nada raro. En cuanto a la consola de Sega, en principio

Nuevas quejas sobre las traducciones

Os mando esta carta para quejarme de las novedades que no están traducidas al castellano. Pienso que nosotros deberíamos disfrutar de los grandes juegos traducidos. Que no traduzcan el juego de las Spice Girls me trae sin cuidado, pero que no traduzcan juegos como «Zelda» o «The Granstream Saga» es verdaderamente preocupante.

PlayStation traduce bastantes, aunque no suficientes, pero Nintendo 64 no traduce casi ninguno. Menuda vergüenza. Además, yo que cateo el inglés, como buena parte de mis amigos, no entiendo nada. Espero que se haga caso a mi petición y se traduzcan los juegos al castellano.

Guillermo Cuadrado (Madrid)

llegará a España entre los meses de Septiembre y Noviembre.

Miguel.

Una de periféricos.

Hola Yen, me llamo Gregorio y conozco muy poco sobre PlayStation, pues estoy preparándome para compararla.

Pero antes quiero saber sobre los aparatos para PlayStation, ya que tal vez podría comprarme algunos de ellos.

Todos esos periféricos que me nombras es tu carta son opciones muy interesantes para tu consola, aunque siempre dependiendo de tus necesidades. Explicarte qué es y para que sirve cada uno de ellos sería un poco complicado por escrito, así que mi recomendación es que acudas a alguna tienda especializada, como Centro Mail (en Murcia tienes uno también), y que ellos te informen adecuadamente sobre sus funciones.

¿Qué juegos se adaptan al Controller Dual Shock?

Pues ahora mismo, prácticamente todos.

¿Joystick Analog y Joystick Arcade Stick Asciiware son parecidos? ¿Qué juegos se adaptan a ellos.

El primero está casi exclusivamente indicado para los simuladores aéreos («Ace Combat») y el segundo es ideal pára cualquier juego de lucha o de acción, pero también te servirá para otro tipo de juegos.

¿Pistola G-Con 45 y pistola LightBlaster son parecidas? ¿Qué juegos hay para ellas?

Ya lo he explicado en otra carta. La primera es para los juegos de Namco, y la segunda para el resto.

¿Memory Card y Memory Card 4MB 60 bloques son parecidas? ¿qué significa Memory Crad 4MB 60 bloques?

Pues sí, se trata de dos tarjetas de memoria para grabar tus partidas, pero la segunda tiene una capacidad mucho mayor, aunque tambien es más cara, claro.

De todos los volantes disponibles ¿Cuál es el mejor? ¿Qué juegos se adaptan para ellos?

Yo me quedo con el volante Access Line Race 32/64 Shock 2. Todos son ideales para los juegos de ajedrez... ¿Tú que crees?

Gregorio Manzanares Pérez (Murcia).

Opinión

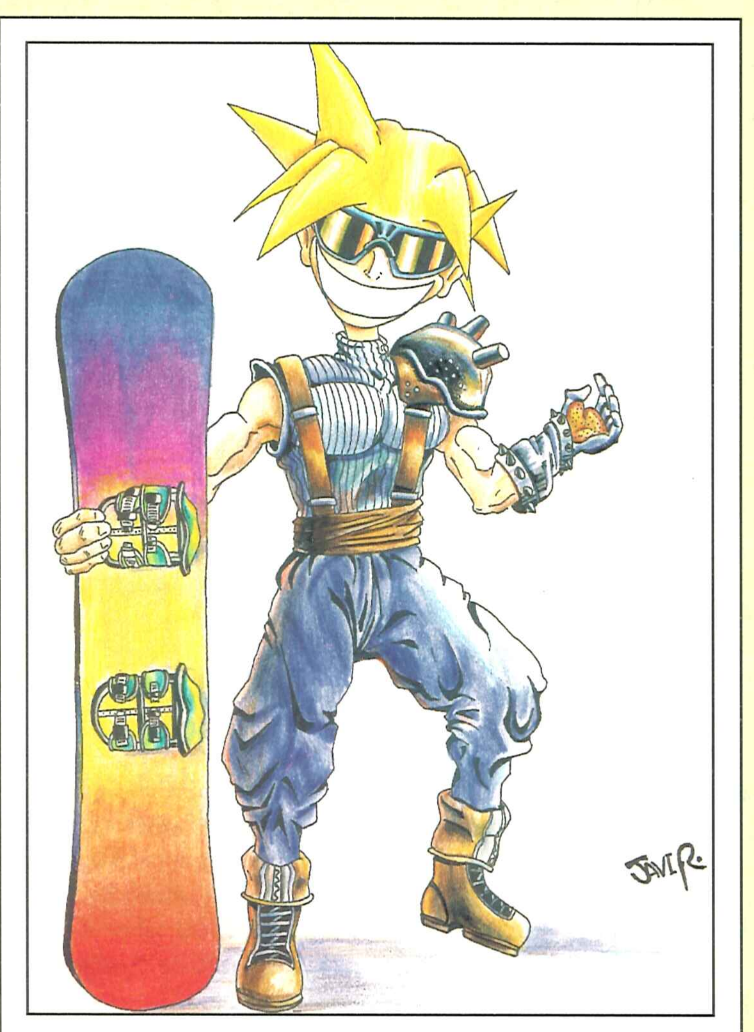
Sega en el "candelabro"

Últimamente no hacen más que salir en todas las revistas del sector comentarios como "los antiguos errores de Sega", "otro proyecto de Sega", etc., etc. La verdad es que no veo los errores de esas maquinazas que proporcionan horas y horas de diversión a tope.

La Saturn tiene cosas que otras no tienen, como el menú en español, no se bloquea como la PSX y tiene memoria interna, no depende de una Memory Card. Yo tampoco entiendo qué ha pasado con la Saturn, ni por qué no se vende la Game Gear, que supera con creces a otras. Era en color cuando salió la Game Boy monocroma, y se convertía en TV cuando otras ni han llegado.

¡Que alguien me explique que pasa con Sega! ¿Cómo se ha "rebajado" a no poner su nombre en la Dreamcast?

José Raúl Pérez Ruiz (Granada)



Javi Ramos Eguiluz, de Pamplona, es un experto en snowboard. Mirad que dibujo tan "currado" nos envía.

Busca un buen juego.

¿¿Qué tal Yen?? Soy un chico llamado Jose Luis, y tengo unas preguntas que hacerte (ten en cuenta que tengo una N64 y quiero comprarme un juego bastante bueno.

¿Cuál me aconsejas si me gustan las plataformas que no sea el «Zelda»?

¿«Zelda» es un plataformas? Eso es como decir que "La Guerra de las Galaxias" es un telefilm de marcianitos. En fin, como plataformas, el mejor es «Banjo Kazooie».

¿Es bueno el «V-Rally»? ¿Crees que me aburrirá? ¿Es mejor el «F-1 WGP»?

Hombre, depende de la facilidad con la que te aburras. El juego en sí está bastante bien, pero si «Zelda» te parece un plataformas, éste va a ser para ti como el «Out Run» de Spectrum. A mí personalmente me gusta más el «F-1 WGP», pero también es un juego mucho más difícil.

¿Cuándo saldrá el «Smash Brothers»?

Es posible que antes de que acabe el verano.

¿Qué imágenes son las mejores, las de N64 o las de PlayStation?

Depende del televisor que utilices y de si llevas gafas o no. Aunque para imágenes buenas la que pusimos el mes pasado de Nell McAndrew ¿eh?

Jose Luis Garcia Gutierrez (Asturias).

El Dual Shock.

Hola Yen, soy un joven de 13 años que entre otras cosas tengo una PlayStation y unas cuentas preguntas que hacerte.

Sabiendo que tengo tres pads de control y me voy a comprar el

«Metal Gear Solid», ¿Me aconsejarías que me compre un Dual Shock?

No te lo aconsejaría, te lo ordenaría. Ese juego alcanza cotas alucinantes gracias en parte al Dual Shock.

«Final Fantasy VIII» está muy escondido, ¿crees que no va a ser tan bueno como parece? ¿Va a ser mejor que «Zelda 64»?

Esta "escondido" como tu dices porque acaba de salir en Japón. ¿Mejor que «Zelda»? No lo se, habrá que verlo "en directo".

¿La PlayStation 2 va a ser en DVD?

Sony no ha dicho nada al respecto.

¿Se sabe cuándo saldrá «Silient Hill»?

Pues no, pero yo espero que lo haga a lo largo de este año.

Gabriel García (A Coruña).

Un mar de dudas.

¿Qué se sabe de la PocketStation?

Es una especie de tarjeta de memoria que tendrá multiples aplicaciones, bastante interesantes, por cierto. La última noticia que tengo es que saldrá en España a mitad de año aproximadamente. Su precio será inferior al de los juegos, pero no se sabe la cifra exacta.

¿Saldrá «Gran Turismo 2»?

Claro que va a salir. Ahora bien, la fecha es difícil saberla. Yo calculo que después del verano o para Navidades.

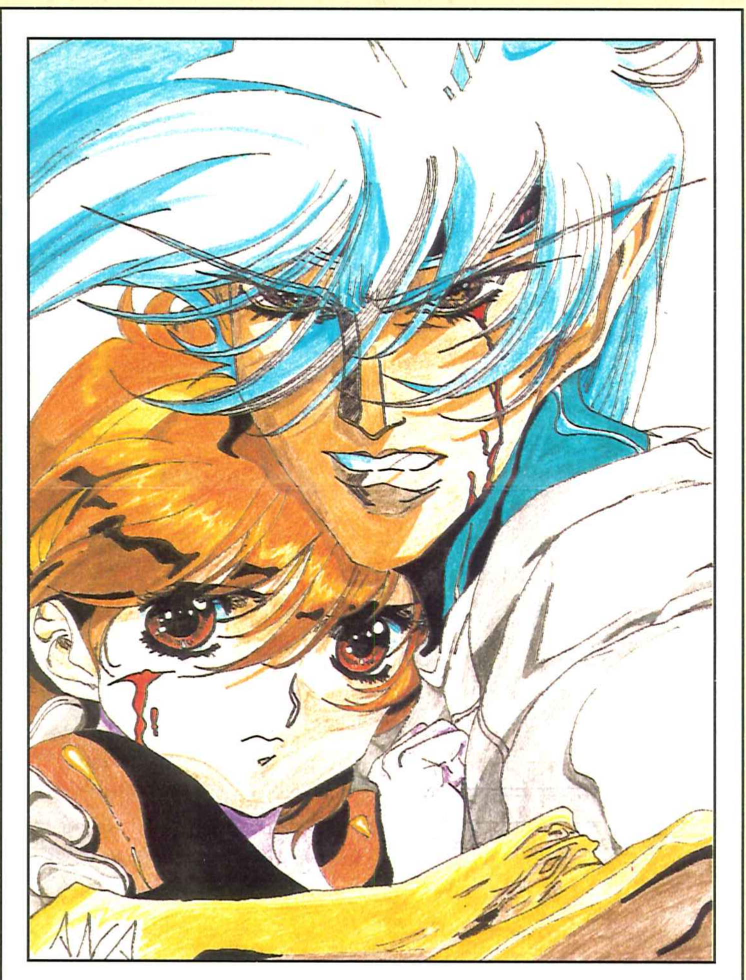
¿Qué es la Datel Card?

Supongo que te refieres a la Memory Datel Card. Es como una Memory Card, pero con una capacidad de memoria mucho más amplia.

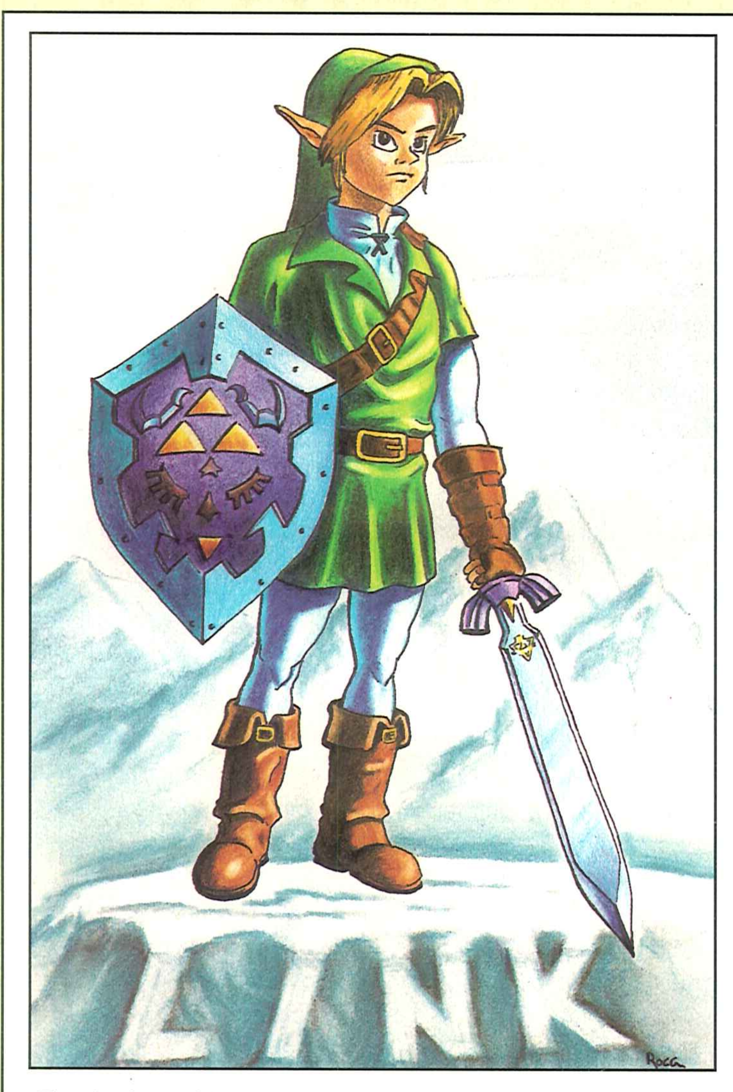
¿Hay algún juego sobre la serie "La Familia Crece"?

Si, "La Familia y uno más", con Alberto Closas y Jose Luis López Vázquez renderizados. Pero ¿de verdad lo dices en serio o me estás tomando el pelo?

Francisco Vega.



Ana Belén Jover Ballester, de Alicante, es una de esos muchos amantes del manga que viven en nuestro país. Además, no sólo lo lee, sino que lo practica.



Tomás Roca Pérez, de Madrid, nos ha mandado un dibujo que se explica sin palabras. Y lleva subtítulo, por si todavía no habéis reconocido quién es ése.

Y otro más...

Hola Yen. Feliz año nuevo.

¿Crees que haría bien en vender mi N64 (después de terminarme «Zelda») y comprar una PSX?

Gracias, majo. Pues oye, si crees que ya le has sacado todo el partido a tu consola...Lo mejor sería que te compraras las PSX sin vender la N64, pero si no puedes permitírtelo, no me parece una idea descabellada. Cualquiera de las dos te va a ofrecer grandes ratos, y así comparas.

¿Por que tanto rollo con «Metal Gear Solid». A mi me parece una patata.

¿Lo has jugado? Porque si es así y sigues pensando lo mismo es que tu escala de valores está un poco deteriorada. De verdad, a mí me parece la gran obra maestra de los últimos años, junto con «Zelda 64».

¿Crees que algún día los juegos serán como el «Sonic Adventure»? Yo lo he visto y me parece una auténtica pasada.

No sólo serán iguales, sino que serán mucho mejores. De hecho estoy convencido de que la propia Dreamcast no ha hecho más que empezar a mostrar de lo que va a ser capaz.

Odin.

Un lector desesperado.

¡¡SOS Yen!! He naufragado en mis dudas. Necesito que ayudes a mi Saturn y Mega Drive.

Necesito saber si hay algún juego de rol tipo «Shining Force», pero con combates en tiempo real como en «Story of Thor», y si es posible con vista isométrica.

Oye, pides mucho tú ¿no? Mira, algo parecido a lo que quieres puede ser «Dark Savior». No es exactamente rol, pero te puede valer.

¿Merece la pena vender la Mega Drive y la Saturn por la Dreamcast?

Hombre, pues yo creo que sí. Exprímelas todo lo que puedas hasta que llegue Dreamcast y después véndelas para costearte la nueva máquina. Hay que renovarse con los tiempos...

¿Cómo os lo montáis en la redacción de Hobby?

No sé como tomarme esa pregunta.

¿«Sonic Adventure» será un bombazo?

Apostaría tu Mega Drive y tu Saturn a que sí.

Jose Luis Barragan (Motril).

Una chica consolera.

Hola Yen, soy una de las pocas chicas consoleras que hay. Tengo 11 años, una PlayStation y unas preguntas:

Tengo el juego «Heart of Darkness» y los textos y secuencias animadas salen en inglés. Un amigo mio tiene el juego y dice que le viene en castellano ¿Por qué el mio no?

Por la sencilla razón de que Infogrames ha distribuido las dos versiones, la original y la traducida, en nuestro país. Seguro que tu fuiste de las primeras que te lo compraste, porque la versión traducida salió a la venta algo después.

He visto tarjetas de memoria de 320 y 720 bloques ¿son fiables estas tarjetas?

Pues no, la verdad es que fallan más que una escopeta de feria.

¿Qué tal son «Pandemonium 2», «Hércules» y «Rayman»?

«Hércules» esta bastante bien, puro producto Disney, «Rayman» es un plataformas de gran calidad, que quizá se queda algo corto, y «Pandemonium 2» muestra unos escenarios muy vistosos, pero su desarrollo es bastante lineal y muy poco variado.

«Hércules» y «Rayman» ¿Son fáciles o difíciles?

Digamos que ambos tienen una dificultad ajustada.

¿Puedes darme un truco del juego «Abe´s Exodus»?

Sí, coloca el juego en la consola, enciéndela, y verás como aparece el juego en la pantalla de tu televisor, siempre que la tengas conectada, claro...Lo siento, es broma. Para eso tienes que escribir a la sección de "Trucos a la carta".

Jessica Zamora Garrido (Madrid).

Opinión

Reflexiones sobre Dreamcast

Hola a todos. Somos un grupo de amigos y usuarios de PlayStation y Nintendo 64, y escribimos para quejarnos a los programadores de SCI, porque están haciendo un «Carmageddon» que más bien parece una aventura de Heidi. ¡¡Es humillante!! Todos esperábamos que fuese una versión igualita a la de PC, o sea, con abundante sangre (roja) y muchos humanos y no la basura que están haciendo. ¿Por qué no tomáis ejemplo de los muchachos que han hecho «Thrill Kill»? Eso es un juego en condiciones. Lo que vais a hacer es una especie de «Resident Evil 2», pero en vez de andar se hace en coche. Os sugerimos que hagáis otra versión más sangrienta, más fuerte y...más desagradable. Os lo pasaréis bien, y de paso muchos usuarios amantes del terror, del gore y de lo más desagradable en gustos os lo agradeceremos eternamente. Nos hemos sentido humillados al leer lo que pretendéis hacer: zombies y salsa verde. Por favor, dejad ese tipo de ideas (de eso ya se encarga Capcom con su «R.E.2»), que parecen caricaturas de «Mario Bros.»

Peña "The Red Boys" (Granada)

Dreamcast por todas partes.

Hola Yen, ¿qué tal? Soy un chico madrileño treceañero, con una vieja Mega Drive. y esperando esa cosa bonita y esplendorosa llamada Dreamcast. Precisamente tengo dudas dobre ésta:

¿Subirá el precio en España tanto de la consola como de los juegos respecto a Japón? Si es así, ¿cuánto más o menos?

Uf, es difícil de decir. La idea de Sega España es que no suba demasiado, y de hecho ellos pretenden que no sobrepase las 35.000 Pta o así. Pero todo esto es algo que está todavía por ver. Y

Carlos Barbero Romero, de Madrid, ha descubierto por fin la causa de que Goku tenga siempre esa postura tan especial. ¿Alguién ha visto su consola?

SORTEAMOS 20 JUEGOS DE «BICHOS»

concurso

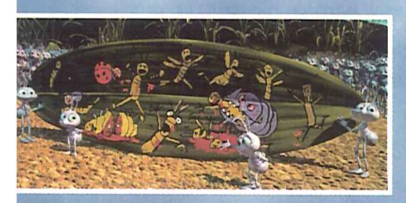
Disney • PIXAR

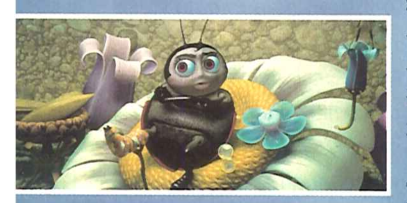
bichos

una aventura en miniatura













¿QUIERES SER DUEÑO DEL JUEGO MAS ANIMAL DEL AÑO? No esperes más, contesta a las preguntas correctamente y **GANA** el fantástico **JUEGO DE «BICHOS»** y una **MEMORY CARD de COLORES**

1- ¿Cómo se llama el director de la película?

a) **John Lasseter**
b) **Steven Spielberg**
c) **Mariano Ozores**

2- ¿Qué tipo de insecto es el malo del juego?

a) **Un escarabajo**
b) **Un saltamontes**
c) **Un grillo**

3- ¿Qué compañia comercializa el juego en España?

a) **Sony**
b) **GTI**
c) **Insectos Reunidos**



bases del concurso

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación y contesten correctamente a las preguntas que en el se formulan, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400 28100 Alcobendas Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «BICHOS»

2.- De entre todas las cartas recibidas y correctas se extraerán VEINTE que serán premiadas con un juego BICHOS para PSX y una MEMORY CARD COLOR. Los premios no serán en ningún caso, canjeables por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 25 de Febrero hasta el 25 de Marzo de 1999.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 5 de Abril de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Mayo de la revista Hobby Consolas.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT y HOBBY PRESS.



cupón de participación

Nombre / Apellidos
Dirección
Localidad
Provincia
C. Postal
Teléfono
Respuestas:
1).-
2).-
3).-





en cuanto a los juegos, yo creo que andarán por el mismo precio que los de PlayStation.

En la revista del mes pasado, en la entrevista con Juan Montes, vicepresidente de Sony Europa, decía que los juegos de Dreamcast no sorprendían a la gente y que no se notaba el cambio de generación ¿Eso quiere decir que los gráficos y demás no se van a notar con respecto a N64 y PSX? (me refiero a la mejoría)

Vamos a ver, para empezar esa opinión viene por parte de alguien de la competencia, que no creo que vaya a tirar piedras contra su propio tejado. Y en segundo lugar, es verdad que mucha gente esperaba más de los primeros juegos de Sega, pero esto no ha hecho más que empezar. Dejad que aparezcan más juegos y entonces podremos valorar con más criterio las verdaderas posibilidades de esta máquina.

Esta es una pregunta que se repite mes tras mes. ¿Me compro PSX , N64 o espero a Dreamcast?

Ya se lo he dicho antes a otro lector. Esa es una cuestión que te ataña directamente a ti. Ya sabes lo que te ofrecen Sony y Nintendo, mientras que Dreamcast va a tardar todavía unos meses en llegar, aunque es muy posible que acabe siendo una consola superior. Si lo que quieres es jugar ya, desde luego apuesta por N64 y PlayStation.

Saliéndome un poco del tema ¿Qué son las intros?

Pues sí que te has salido un poco, sí. Son las secuencias pregrabadas que aparecen al principio de los juegos, a modo de presentación o introducción. De ahí su nombre.

Pablo Montesinos.

Juegos para Game Boy.

Yen necesito tu ayuda urgentemente, ¡Ah! y hola:

¿Cuáles son los mejores juegos de fútbol para Game Boy? ¿Cuáles son sus cualidades? ¿Me aconsejarías algún otro de deportes?

Digamos que los menos malos son los «FIFA». La verdad es que el fútbol no es el fuerte de esta consola. Si «V-Rally» lo consideras deportivo, está bastante bien.

Me gustan los juegos de lucha.¿Qué tal «Street Fighter»? ¿Qué otros me aconsejas?

Pues «SF II» está muy bien, y además lo tienes a buen precio. Otro juego bueno es «King Of Fighters», aunque también debes tener en cuenta que son 2.000 pelas más

¿Para cuándo «Quest For Camelot» y «Metroid»?

El primero ya lo tienes a la venta, y el segundo, si te refieres a la versión en color (la otra ya lleva mucho tiempo a la venta) no hay fecha de lanzamiento todavía.

¿Existe algún juego tipo «Doom» para Game Boy?

Más bien no.

¿Existe alguna funda para Game Boy Color?

Hombre, a lo mejor existe alguna, y si no existe, ya existirá. Tu no pierdas la esperanza.

Anónimo (Cádiz).



Eduardo Paniagua, de Pamplona, no manda esta peculiar escena de Ryu en plan castigador delante de...bueno mejor no entramos en más detalles.

La pregunta del mes

¿Saldrá «Resident Evil 3» para PlayStation?

En vista de que lleváis unos meses bombardeándome con esta pregunta (prácticamente 9 de cada 10 cartas la incluye) he decidido responderos a todos de una vez, para que la borréis de vuestro cuestionario por un tiempo.

Lo que os voy a contar no es todavía seguro al cien por cien, pero va a estar cerca de lo que pase realmente: Capcom está trabajando en una versión de «Resident Evil» para Dreamcast, el famoso «Bio Hazard Code Name Veronica», pero (y aquí viene lo bueno) eso no significa que sea la continuación de la serie que comenzó en PlayStation, sino un capítulo totalmente independiente. Los usuarios de PSX podéis respirar tranquilos, porque parece que SI llegará una tercera entrega del juego a vuestra consola el año que viene. ¿Contentos?

Opinión

Si hay algo sobre el sector que quieras contarnos, una queja o una felicitación que transmitir, envía tus cartas al Teléfono Rojo, indicando en el sobre: Opinión.



HOBBY shopping

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS, Y QUIERES ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO, SOLICITA INFORMACION EN LOS TELÉFONOS:

¡¡LLÁMANOS!!

91 654 61 86 ó 91 654 81 99





DREAM GAMES

Plz. del Callao, 1. 1º planta. 28013 Madrid
Horario: 10,30 a 14,00 y de 16,30 a 20,30. De lunes a sábados.
Teléfono de pedidos: 91 523 20 87 / 929 118151

MARVEL US CAPCOM, POWER STONE, BLUE STINGER, BIO HAZARD: CODE V. — KATANA
SILENT HILL USA, KOF '98, GRAN TURISMO 2, BUST MOVE 2
LAST BLADE 2 (CD), KOF '98 (CD), JUEGOS DE NEO GEO CARTUCHO (consultar)

OFERTA ESPECIAL KATANA: CONSOLA + JUEGO + MANDOS + VMS POR 69.900 PTS.
D&D COLLECTION, STREET F. ZERO 3, JUEGOS ERÓTICOS (consultar)
HIBRID HEAVEN, WING BACK, RESIDENT EVIL, MARIO PARTY 2

OFERTAS NEO-GEO POCKET: Neo Geo Pocket + Kof R-1 por 10.990 pts. / Neo Geo Pocket Color + Kof R-2 por 10.990 pts.

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN: JAPÓN / USA / EUROPA. PSX / NINTENDO 64 / SATURN / NEO GEO CD- Z / NEO GEO CARTUCHO / NEO GEO POCKET / PC ENGINE / TURBO DUO / DREAMCAST / 3DO / JAGUAR 64. COMPRA, VENTA Y CAMBIO DE JUEGOS DE 32 Y 64 BITS.

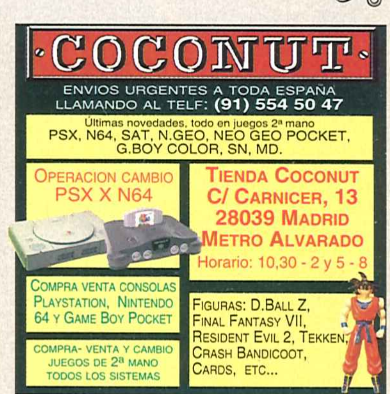
PACK DE TRES MUÑECOS DE ZELDA: 2.500 PTS. MUÑECOS DE METAL GEAR SOLID: (CONSULTAR)

PONZANO, 72. MADRID. Telf.: 91 553 81 89 Zona N. Ministerios

ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS. DISTRIBUIMOS A TIENDAS



C. C. Colombia.
Avd. Bucaramanga, 2. Local 218.
Madrid 28033
Metro: Línea 4, Mar de Cristal.
Abierto de lunes a sábado, mañana y tarde
http://www.empresas.mundivia.es/megajuegos
E-mail: megajuegos@mundivia.es
COMPRUÉBALO HOY MISMO





NEXT PLANET

C/ Princesa nº 47
Centro.Comercial "Laurel de Princesa"
Local T-15A
28008 Madrid
Metro: Arguelles
Tel: 91 - 542 22 21 (3 lineas)
Fax: 91 - 541 66 27
Lunes–Sabado 10:30 H – 21 H (Abierto 1º Domingo de Cada Mes)
www.next-planet.es

Especialistas en Importación (JAPÓN / USA)

Dreamcast NOVEDADES: Sega Rally - 2, Power Stone, Marvel vs Capcom. Virtua Fighter 3 tb, Sonic Adventure, Godzilla, Pen-Pen, Seventh Cross, Tetris 4D, Incoming. VMS, Controller, Arcade Stick, Teclado, Volante, Video Converter

PlayStation +Cable RGB + Memory. Pack Oferta 21.900. NOVEDADES IMPORTACIÓN: Silent Hill, Final Fantasy VIII, Bloody Roar -2, Tenchu -2, Last Blade, Marvel Vs SF EX. PAL: Tomb Raider III, Fifa 99 y... ADAPTACIÓN PAL- NTSC

NEOGEO POCKET NOVEDADES: Todos los Titulos. Consola + 1 Juego 16.990

NINTENDO64 PAL 19.900: Zelda 64, Mission Impossible, Turok-2, V-Rally 99. Hazte Socio. Muchas VENTAJAS. GAME BOY Color....12.590, Pocket....8.990

PROXIMAMENTE: NEO GEO POCKET COLOR, Sega NOMAD, Action Replay ....4990 Pts

Pida Catálogo Completo de Juegos

Compra-Venta -Cambio 2ª Mano : PLAYSTATION - NINTENDO 64

Disponible: PocketStation, JogCon Namco, Beatmania Portatil

Envios a toda España 24 H. MRW. Distribución a Tiendas. Solo Importacion. MERCHANDISING JAPONÉS. Bandas Sonoras, Postcard..



COMPRA- VENTA - ALQUILER
PLAYSTATION, NINTENDO 64, PC, GAME BOY
OFERTAS INAUGURACIÓN
C/ Nuremberg, 19.
Esquina Sánchez Pacho (Zona Prosperidad) Madrid
Metro Prosperidad
Telf. /Fax: 91 5100141
Envio 24/48 horas toda España



VIDEO DIS

GAME BOY COLOR NINTENDO64 · SONY PlayStation

* ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS *

- Venta de Juegos, consolas y accesorios
- Ofertas en juegos nuevos y usados
- Alquiler y venta de juegos

* ÚLTIMAS NOVEDADES *

C/San Vicente de Paul, 11.
28340 Valdemoro. Madrid
Teléfono: 918955395



c/ Arenal 8.1º (dos locales) 28013.Madrid. TLF:91 523 23 93 TLF:91 531 55 01

C/ Benito Gutierrez 8 28.008. Madrid. TLF: 91 549 78 25

- TODO EN IMPORTACION PARA TU CONSOLA
- CAMBIO DE JUEGOS TODOS LOS SISTEMAS
- COMPRA Y VENTA DE JUEGOS USADOS
- ENTREGA EN 24 - 48 HORAS

GAME MASTER

GRAN VIA 80, 2 PLANTA MTR-PLZ ESPAÑA
TLF/FAX: (91) 548 42 21 CP 28013
LUNES A SABADO 10:30 - 2:00 4:30 - 8:30





Imelda Bueno
C/ Arzua, 25
28033 Madrid
Tel: 91 382 50 40 (3 líneas)
Fax: 91 381 14 87

Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda España

En Videojuegos e Informática simplemente ¡¡LO TENEMOS TODO!!

ENTREGA EN 24 HORAS



ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA

GAME OVER

Especialistas en Dragon Ball Z y GT.

- Juegos, Cromos y consolas.
- Videojuegos de Rol.
- Dragon Ball Final Bout P/S.
- Nintendo 64 y todo tipo de accesorios.
- Neo geo CD, Cartucho y Pocket
- Mercado de Segunda Mano

C/ Teodora Lamadrid, 52- 60. 08022 Barcelona. Tf. y Fax: (93) 4185960

MERCAJOCS

Especialistas en juegos de 2ª mano

Compramos, vendemos y cambiamos



TE OFRECEMOS
- Más de 1.500 juegos de 2ª mano
- Las mejores ofertas de juegos para N64, PlayStation, Saturn, Megadrive y Super Nintendo.
- Grandes descuentos para juegos de Neo-Geo, Game-Boy, Game Gear, Master System, Mega Cd, 32X, Pc...etc.

CAMBIO DE JUEGOS DE TODAS LAS CONSOLAS A 500 pts. MD, SN, G. BOY, G. GEAR, 8 BITS. 1.000 PTS. PSX, SATURN, N64 Y NEO GEO.

MERCAJOCS. C/ S. PERE, 35. SABADELL. BARCELONA. Teléfono: 937259178

GRAN OPERACIÓN CAMBIO - COMPRA - VENTA

VIDEOCONSOLAS · JUEGOS

CAMBIO: TODOS A 750 PTAS.
VENTA: GRATIS GASTOS DE ENVIO
SEGA... OTRAS...

Dirección: Club MV
C.C. DENDARABA B-16
01004 VITORIA
Horario: De 11 a 13,30 Y De 17 a 20,30
TELF: (945) 14 83 19



VIDESUR, S.L.

MICRO GAMES 1
C/. Don Lope de los Ríos, 28
(Valdeolleros/StaRosa)
14006 - CORDOBA

MICRO GAMES 2
Avda. Parque esquina Felipe II
(Ciudad Jardín)
14005 - CORDOBA

Pásate por cualquier MICRO GAMES o haz tu pedido por correo SEUR llamando al 957 401 003

PROFESIONAL

¿ Tiene usted un VIDEOCLUB o VIDEOJUEGOS al ALQUILER ?

* Todo en NUEVO y 2ª MANO.
* Le enseñamos a CAMBIAR y a vender de 2ª MANO.
* Catálogo personalizado para sus clientes de producto NUEVO, 2ª MANO y CAMBIO.

¡¡ Llámenos sin compromiso !!

PÚBLICO

¡¡ Ya el catálogo nº 7 !!

¿Quieres ser socio y recibir nuestro catálogo? Tienes dos opciones para conseguirlo.



¡¡Escríbenos!!
Manda una carta con todos tus datos a :
MICRO GAMES
c/. Don Lope de los Ríos, 28
14006 - CORDOBA



¡¡LLámanos!!
y pide cualquier videojuego. Te haremos socio sobre la marcha y cuando te llegue el paquete, ...

Recibirás gratis tu catálogo de producto NUEVO, 2ª MANO y CAMBIO.

Videoclubs y tiendas MICRO GAMES.

Badajoz		
MICRO GAMES		
Cadiz	**La Línea**	
VC MINE	956 761 941	
Castellón		
ESTACION DE JUEGOS	964 222 292	
Castellón	**Alcora**	
VC CINEMANIA	630 627 576	
Ciudad real	**Almadén**	
PC@3 Servicios Informát.	926 721 311	
Córdoba		
VC ALUCINE	957 479 557	
VC EL BRILLANTE	957 279 802	
VC EL OSCAR	957 253 454	
VC ESTRENOS(Fátima)	957 264 716	
VC ESTRENOS(Margarit.)	957 281 954	
VC ESTRENOS(S.Sur)	957 421 981	
Córdoba	**Baena**	
VC PASAJE	630 670 089	
VC ALUCINE	957 670 799	
Córdoba	**Lucena**	
VC ELECTRONIC(Kanal Ocio)	957 500 957	
Córdoba	**Peñaroya**	
VC HALLOWEEN	689 637 413 Ext. 2	
Córdoba	**Puente Genil**	
GAMES & GAMES	957 607 163	
Sevilla	**Ecija**	
VC SALA 1	954 831 574	
Huelva	**Isla Cristina**	
ISLA JUEGOS	630 517 673	

!! Recógelo en tu MICRO GAMES ¡¡

KKN2 Krossfire

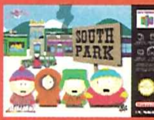

7.990

T'AI FU


8.990

ROLLCAGE 7.990
ASTERIX 7.990
BICHOS 7.990
METAL GEAR SOLID — HAZ TU RESERVA !! (ABRIL) 8.990
RIVAL SCHOOLS 7.990
X-MEN vs S.FIGHTER 7.990

Compra cualquiera de estos ARTICULOS y consigue GRATIS tu camiseta MICRO GAMES.

SOUTH PARK


10.990

ROGUE SQUADRON 9.990
FIFA 99 9.990
WARIO LAND II Color 5.990
SIM CITY 3000 PC CD-ROM 6.990
KENSEI 7.990
TOMB RAIDER II Platinum 4.990
ASCIIWHELL 64 — Volante Oficial para Nintendo 64 — 9.990


GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
no busques
tenemos TODAS
ULTIMAS N
METAL GEAR
WIPEOUT 64
NINTENDO64
wipEout 64
MIDWAY
PAL VERSION
FIFA 99
NINTENDO64
FIFA 99
EA SPORTS
PAL VERSION
CYBERSHOCK
RAMPAGE
GAME BOY COLOR
RAMPAGE WORLD TOUR
Nintendo
MIDWAY
MORTAL KOMBAT 4
GAME BOY COLOR
MORTAL 4 KOMBAT
Nintendo
MIDWAY
ULTIMA NOVEDAD
M·G·K
VOLANTE
POWER-PRO
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS
ACELERADOR, EMBRAGUE, FRENO
Y FRENO DE MANO!
PlayStation
GAME BOY
Dreamcast.
PC
Y NO TE QUEDES
SIN TU
TARJETA SOCIO MGK
GRATIS CON TU PRIMERA COMPRA - Y LLEVA REGALO!



Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)
965 71 80 79
965 70 38 35
...más
...as
...OVEDADES
al MEJOR PRECIO
THE GRANSTREAM SAGA
PlayStation
MANDO ANALOGICO DE ULTIMA GENERACION CON LOS MOTORES MAS POTENTES DEL MERCADO Y 5 STICK INTERCAMBIABLES
JOGCON
EL NUEVO MANDO DE NAMCO, EXCLUSIVO PARA RIDGE RACER TYPE 4!
JOYSTICK
NUEVO JOYSTICK CON FUNCION DE 'SLOW' Y 'TURBO' ADEMAS DE UN POTENTE MOTOR DE VIBRACION
ALICANTE
· C/. Italia, 12 Tel. 965 13 26 19
ALMERIA
· ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
BADAJOZ
· MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 629 50 99 25
BALEARES
· IBIZA: C/. Vía Púnica, 5 ~ Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
· MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
· C/. Nicaragua, 57-59 ~ Tel. 934 10 55 95
· C/. Begur, 38 ~ Tel. 934 31 62 34
· Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
· Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
· TERRASSA: Av. Jacquard, 35 ~ Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
· C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
· C/. Part. de Allende, 10 ~ Tel. 944 73 31 41
· CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 ~ Tel. 944 15 56 42
BLANES
· C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84
CASTELLON
· VILLA REAL: C/. L'Alguer, 3 ~ Tel. 964 50 60 89
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
· C/. Ferrocarril, 65 ~ Tel. 926 54 08 27
GRANADA
· Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21
HUELVA
· Puebla de Guzman, 20 ~ Tel. 959 22 38 22
· ARACENA: Grán Vía, 11 ~ Tel. 955 87 00 37
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
· ARGUINEGUIN: C/. Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
· GRANADILLA: C/. San Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
· LA LAGUNA: C/. Las Nieves, 18 Finca España Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
· PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 de Mayo, 89 Tel. 928 53 00 56
LA CORUÑA
· C/. Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42
NARON
· Avda. Solana, 22-24 ~ Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
· Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64
LUGO
· C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
· C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 982 41 00 69
MADRID
· C/. Carlos Hernández, 14 ~ Tel. 913 77 15 62
COLLADO VILLALBA:
· Alcázar de Toledo, 35-1 ~ Tel. 918 49 18 05
SAN SEBASTIAN
· Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
· Centro Com. Valle Real ~ Tel. 942 26 25 95
· C/. Castilla, 69 ~ Tel. 942 21 51 84
· EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 ~ Tel. 942 33 78 87
VALENCIA
· C/. Maestro Gozalbo, 11 Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
· ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n ~ Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
· SANTURCE: C/. de la Portalada, 2 Tel. 944 83 27 16
PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA:
¡RAPIDO! Unete a nuestra Red y aprovéchate de muchísimas ventajas.
Llámanos y te informaremos de todos nuestros servicios.
VISITE NUESTRO HOMEPAGE
http://www.mgk.es



CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...

967 507 269

Te lo enviamos a casa.
Servicio normal - 400 ptas.
Servicio un dia - 850 ptas.




19.900 playstation + dual shock + disco demo



22.990 playstation + dual shock + juego skullmonkeys + disco demo



volante rece leader 32 shock 2 — 11.990

volante mad catz duo shock — 12.490

volante dual force — 14.490

22.990 playstation + dual shock + 1 mando + memory card 1 Mb. + disco demo





dual shock	4.500
dual shock blaze (ROJO, TRANSPARENTE, AMARILLO, VERDE, AZUL, NEGRO)	3.990
joystick devastator	3.990
control pad	2.500
memory card (NEGRA, ROJA, BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, AZUL, VERDE, GRIS OSCURO, NARANJA)	2.500
pack periféricos	4.990
maletín juegos cd case	2.500



BICHOS — 7.990



ASTERIX — 7.490



NEED FOR SPEED IV — 7.490



RUNNING WILD — 7.990



THE GRANNSTREAM SAGA — 7.990




CARMAGEDON — 7.490










ABE'S EXODDUS	8.490
ACTUA POOL	7.490
ALL STAR TENNIS '99	7.490
C 3 RACING	7.490
COLIN McRAE RALLY	8.490
COOL BOARDERS 3	7.990
CRASH BANDICOT 3	7.990
DODGEM ARENA	8.490
FIFA '99	7.490
GRAN TURISMO	7.990
ISS '98	8.490
KNOCKOUT KINGS '99	7.490



HUGO — 7.990

REGALO DE UNA CAMISETA DE HUGO









MEDIEVIL	7.990
MEGAMAN LEGENDS	7.490
MEGAMAN X4	7.490
MOTO RACER 2	7.490
MUSIC	6.990
NBA LIVE '99	7.490




METAL GEAR SOLID — 8.490










PEQUEÑOS GUERREROS	7.490
POPULUS	7.490
PRO BOARDER	7.990
RESIDENT EVIL 2	8.490
RIVAL SCHOOLS	7.490
TEKKEN 3	7.990
TIGER WOODS	7.490
TOCA TOURING CAR 2	8.490
TOMB RAIDER III	8.490
TOMBI	7.990
WILD ARMS	7.490
X-MEN VS. STREET FIGHTER	7.490

PLATINUM







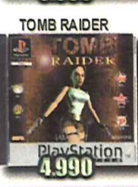












ABE'S ODDYSEE	3.990
ALIEN TRILOGY	3.990
BLOODY ROAR	3.990
CRASH BANDICOT	3.990
CROC	3.990
EL MUNDO PERDIDO	3.990
HERCULES	3.990
JUNGLA DE CRISTAL	3.990
MICKEY'S WILD ADV.	3.990
MOTO RACER	3.990
RAYMAN	3.990
RESIDENT EVIL	3.990
SKULLMONKEYS	3.990
SOUL BLADE	3.990
TEKKEN 2	3.990
TOCA TOURING CAR	4.990
TOMB RAIDER	4.990
V-RALLY	4.490



consola N64 mario pack

19.900

NINTENDO 64

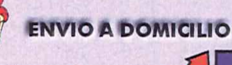
GameSHOP

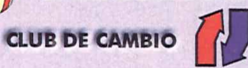
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO

967 505 226

BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS


ENVIO A DOMICILIO


CLUB DE CAMBIO

COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS



FIFA '99

TE REGALAMOS ESTA FANTASTICA CAMISETA AL COMPRAR FIFA '99

9.490







RUMBLE PACK	4.990
VOLANTE ASCIIWHEEL	9.490
VOLANTE RACE LEADER SHOCK 2	11.990
VOLANTE MAD CATZ	12.990
CONTROL PAD	4.990
CONTROL PAD COLORES	4.990
EXPANSION PACK	4.990
MEMORY CARD COLORES	2.990
CABLE RF	2.990

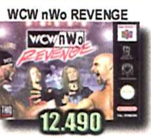


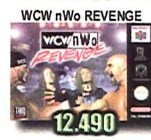
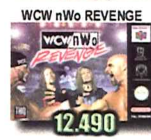
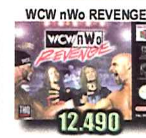


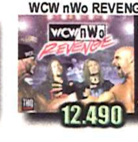
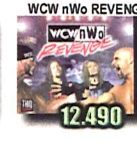


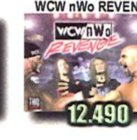


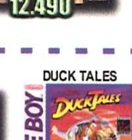






TUROK 2	9.490
WIPEOUT 64	9.490
ZELDA	8.490
1080 SNOWBOARDING	8.490
AERO GAUGE	11.490
ALLSTAR TENNIS '99	10.490
BANJO KAZOOIE	9.490
BUCK BUMBLE	10.490
CENTRE COURT TENNIS	10.990
CRUIS'N WORLD	7.990
DIDDY KONG RACING	8.490
EXTREME G 2	9.490
F-1 WORLD GRAND PRIX	8.490
F-ZERO X	8.490
FRANCIA '98	4.990
GEX 64	9.490
I. SUPERSTAR SOCCER '98	8.990
KNIFE EDGE	10.490
MADDEN '99	9.490
MISSION: IMPOSSIBLE	9.490
NASCAR '99	9.490
NBA COURTSIDE	8.490
NBA JAM '99	10.490
NBA LIVE '99	9.490
QUAKE	4.990
S.C.A.R.S.	10.490
SILICON VALLEY	10.490
STAR WARS: R. SQUADRON	9.490
TONIC TROUBLE	10.490
TOPGEAR OVERDRIVE	10.990
V-RALLY	9.490
WCW nWo REVENGE	12.490
YOSHI'S STORY	8.490

GAME BOY pocket

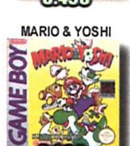
consola game boy pocket COLORES

8.990





game boy printer	9.490
game boy camera	8.990
luz y lupa light player	1.390















BUGS BUNNY	5.490
DONKEY KONG LAND	3.990
D. KONG LAND 2	3.990
D. KONG LAND 3	5.490
DUCK TALES	4.490
F-1 RACE	2.990
I. SUPERSTAR SOCCER	5.490
JAMES BOND 007	5.990
KILLER INSTINCT	3.990
MARIO & YOSHI	2.990
MICKEY'S D. CHASE	4.490
MULAN	5.490
POCKET BOMBERMAN	5.990
SYLVESTER & TWEETY	5.490
PEQUEÑOS GUERREROS	5.490
STREET FIGHTER II	3.990
WARIO LAND II	5.490
ZELDA	3.990



GAME BOY COLOR
















G. & W. GALLERY 2	4.990
MORTAL KOMBAT 4	4.990
POCKET BOMBERMAN	4.990
QUEST FOR CAMELOT	5.490
RAMPAGE	4.990
SILVESTER & TWEETY	4.990
TETRIS DX	4.990
ZELDA	5.990

game boy COLOR 12.490

ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 966660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077

MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
Ciudad de los Angeles
28021 - Madrid
Tlf.: 917237428

MADRID
PROXIMA APERTURA

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

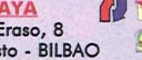
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

TARRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 - Bajo
REUS
43202 - Tarragona
Tlf.: 977338342

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIGO
PROXIMA APERTURA

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775



Ganadores concurso "TUROK 2"

1er Premio: Estatua + Consola N64 + Bolsa N64 + Juego Turok 2 para N64 + Pack Supervivencia:

Eduardo Morales Gutiérrez
Madrid

2º Premios: Consolas N64 + Bolsa N64 + Juego Turok 2 para N64:

Fernando López Rodríguez	Lérida
Javier Pérez Prieto	Cádiz
Julián Larrauri Escudero	Madrid
Daniel Mateos Hernández	Madrid
David Martínez López	Barcelona
David Mena Nuño	Madrid
José Antonio Pérez Ramírez	Jaén
Dan Portugal Lavin	Barcelona
Aritz Aizpurua Arakama	Guipúzcoa
David Ibernia Etayo	Cádiz

3º Premio: Pack de Supervivencia Turok2

Nicolás Garrancho Aranda	Huesca
Alejandro Moreno Gordón	Barcelona
Mai Olivia Sunaga Carrera	Barcelona
Julio Sánchez Sellés	Alicante
Carlos M.Calvillo Santos	Asturias
José Miguel Puche Díaz	Murcia
Juan A. Vicente Pastor	Alicante
Jordi Valdesoiro Martín	Barcelona
David Rodríguez Castillo	Gerona
Roberto Rodríguez Riquelme	Barcelona
José Reigal Criado	Córdoba
José Ramón Herrero García	Castellón
Iago González Santamaría	Málaga
Nacho García Martín	Alicante
Miguel Martínez Barbero	Almería

4º Premio: Game Boy Pocket + Juego de Turok2 para Game Boy

Oscar Morán Herrero	Madrid
Gemma Casas Farras	Barcelona
Juan Luis Rueda Rojas	Cádiz
José de los Ríos Rodríguez	Cádiz
José Luis Platero Pérez	Valencia
Alex Martínez Vidal	Barcelona
Raúl Fernández Coronil	Cádiz
José Manuel Sojo Ruiz	Sevilla
Adrián Uribe-Echebarria Bruno	Alava
Eduardo Paniagua Nuin	Navarra

Ganadores concurso "LEGEND OF ZELDA"

PREMIO: Juego Legend of Zelda: Ocarina of Time

Ana López López	Soria
Víctor Calvo Goñi	Guipuzcoa
Jaime Pérez Marqués	Baleares
Isaac Sanabria García	Albacete
Isabel Jiménez Vigara	Barcelona
Javier Ruiz Pancorbo	Granada
Yago García Rodríguez	La Coruña
José M.l de Jesús Rosell	Madrid
Francisco Sánchez Sancho	Madrid
Francisco Rivas Cano	Cádiz
José David Martínez Navarro	Alicante
Jonathan Marín Hernández	Barcelona
Luis Martín Obon Bello	Teruel
Samuel García Rodríguez	Castellón
Jorge David Pérez Jiménez	Granada
Sergio Valenzuela Velasco	Madrid
Francisco González Cotillo	Albacete
Albert Plá Estrada	Tarragona
Joan Avial Alonso	BArcelona
Cristina García García	Madrid
Ginés Díaz Román	Baleares
José Huang	Málaga
Serafín Macarro León	Sevilla
Agustín Gil de los Santos	Valencia
Adrián Blanco Lucas	Guipuzcoa
Eduardo Torre Cantalapiedra	Madrid
Luis López Moraleya	Madrid
Pablo Rodríguez Lago	Pontevedra
Enric Coll Vico	Barcelona
Juan Vilches Castilla	Barcelona
David Martínez Brión	Pontevedra
P. Collado García Margallo	Madrid
Héctor Salas Arroyo	León
M. José Gutiérrez Mesa	Tenerife
Iván Rodríguez Suárez	Madrid
Abraham del Río Portas	León
Alberto A. Geijo Castro	La Coruña
Israel Botella Martínez	Alicante
José A. Fernández Cervantes	Málaga
Ernesto Alandete Solves	Valencia
Josep Miguel Esteva	Baleares
D. Rodríguez-Viña Menéndez	Madrid
Juan Paniagua Valle	Córdoba
Daniel Vicente Muñoz	Ceuta
Javier Medina Herrero	León
Pedro Cristóbal García López	Albacete
Francisco del Valle López	C. Real
Manuel Llamas Rodríguez	Madrid
Pedro García Carrascal	Valladolid
Daniel Sánchez Pérez	Madrid

Ganadores concurso "APOCALYPSE"

PREMIO: Consola PlayStation+Juego Apocalypse+Cuadro

Jorge Fernández Ajenjo	Toledo

PREMIO: Juego Apocalypse (psx)

Javier Fuertes Vicente	Zaragoza
Luis Eduardo Albert Sanjuan	Alicante
Diego Rivera López	Orense
David Brines Tur	Valencia
Santiago Andrade Lara	Jaén
José Manuel Molina Collado	Madrid
Jonathan Fernández Bola	Barcelona
Marcelino Cerón Saria	Murcia
Fco. Javier Serrano Guzmán	Málaga
Antonio García Nogueras	Barcelona
David López Sevilla	Madrid
Noel Rivas González	Salamanca
César Nieto Cienfuegos	Badajoz
Roberto Caiño García	Pontevedra
Pedro Ortiz Tena	Sevilla

Ganadores concurso "FORMULA 1'98"

PREMIO: Juego Fórmula 1 '98 y Mando Dual Shock

José María García Olmo	Ciudad Real
Santiago Trilles Castellex	Castellón
Julio Calvo Alvarez	Madrid
Marcelino Cámara López	Jaén
José Luis Moreno Fernández	Toledo
Juan Antonio Cobos Aguilera	Córdoba
David Cerezo Jiménez	Barcelona
Daniel Agar González	Cádiz
Alfonso Cerón Cayuela	Murcia
Pedro Martínez González	Barcelona

PREMIO: Juego Fórmula 1 '98 (psx)

Alejandro González Pajuelo	Badajoz
José Civera Esteve	Valencia
Rubén García Martín	Asturias
José A. Sarabia Martínez	Alicante
José Luis Higueras Más	Valencia

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

Competition PRO





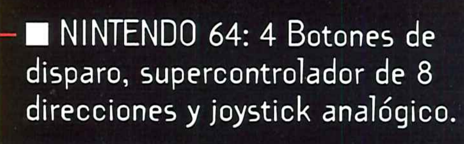
Los pads de Fun Soft, Nintendo 64 y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.

¿Tienes ya tu Pad? Aprovéchate de las ofertas de suscripción con descuento









■ NINTENDO 64: 4 Botones de disparo, supercontrolador de 8 direcciones y joystick analógico.

■ SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.

■ PLAYSTATION: 8 botones de disparo, Super Control de 8 direcciones, Pausa.Sirve tanto para juegos como para Audio CDs.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

■ Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 pts. y en el caso de N64 cuesta 5.500 pts.

■ Recibirás cómodamente en casa los próximos 12 números de Hobby Consolas.

■ Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, o suba de precio (extras con vídeo) tú tienes tu revista reservada y al precio de siempre.

Aprovéchate de esta oferta. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.
Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

OFERTAS DESCUENTO

- 20 % descuento (5.400 Pts.- 1.080Pts. = 4.320 Pts.)
- Paga 12 (5.400 Pts.) y recibe 15 + las tapas

OFERTA MANDOS

12 números + mandoN64 = 6.000 Pts.
12 números + otro mando= 5.400 Pts.





TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR® SOLID

"SE HA CREADO EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA"– 10/10



¡ VERSIÓN EN CASTELLANO YA DISPONIBLE !

*Búscalo en tu tienda en Abril